Abril

R$ 8,95
Ano 6
Nº 279
14/7/2005

GAMES • Gotham City está em perigo e você é o Batman

RECREIO

BRUXAS EM AÇÃO

Elas são desastradas, mas ganham força quando se unem. Conheça as aprendizes de magia do desenho Trollz

GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

ISSN 1517-7467 002279

QUEM PODE MAIS?
Tigre ou leão? Onça ou puma? Descubra as táticas dos grandes felinos

Especial
ENVELOPE SURPRESA

GRÁTIS
RoBiTs
LÍQUOR, o robô vilão que lança água

www.RECREIONLINE.com.br

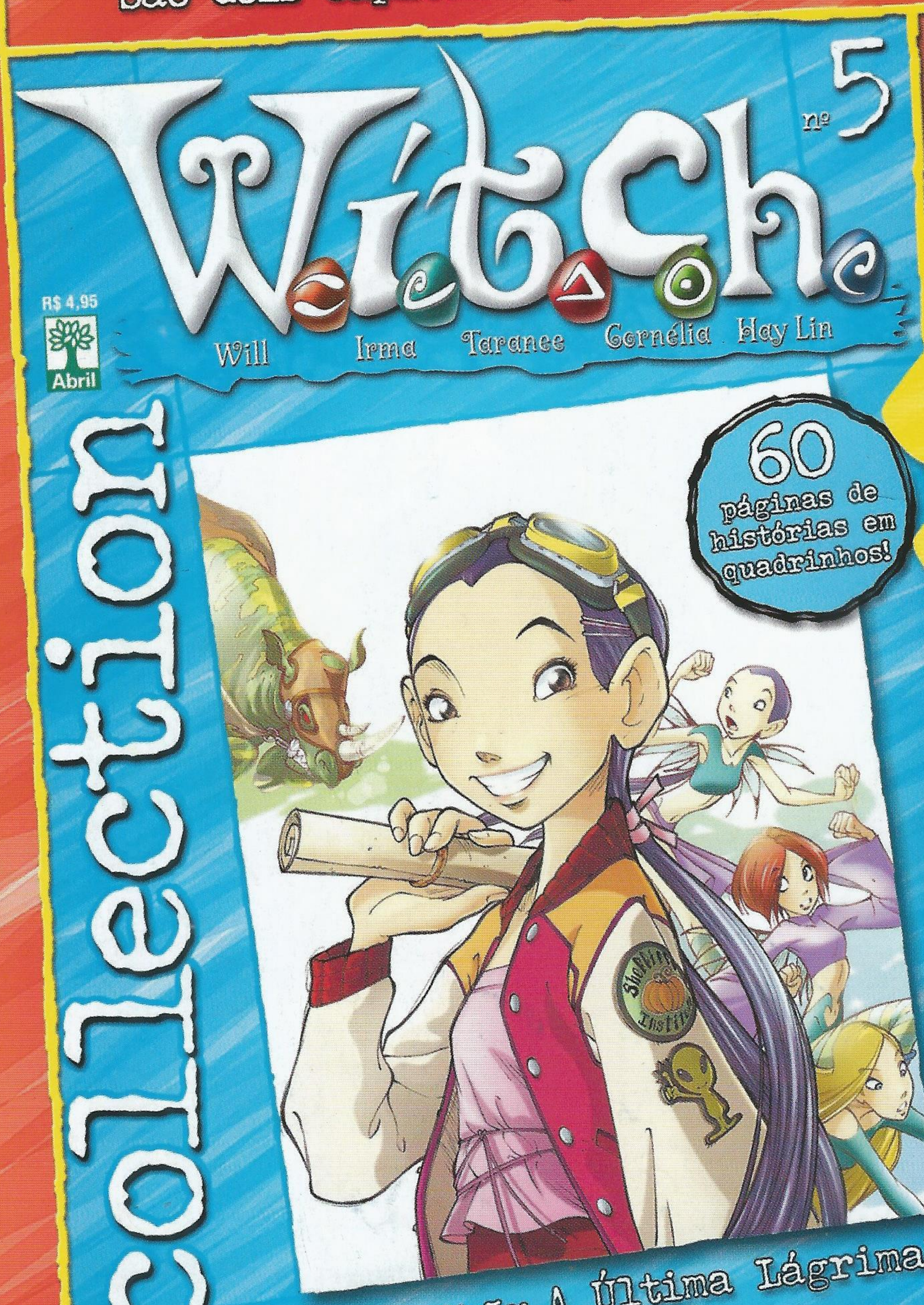
De volta para o passado...

Com muita ação!

Agora você vai poder saber como tudo começou!

Witch Collection traz as histórias em quadrinhos da revista Witch desde o início da trama.

São dois capítulos por edição e 60 páginas de ação!



Só quadrinhos!

A edição nº 5 traz páginas inéditas que você nunca viu!

Revista mensal.

Só R$ 4,95

Nesta edição: A Última Lágrima!

A origem de Elyon!

Episódio 5, agora com páginas inéditas!

www.abriljovem.com.br

ISSN 18078680

© Disney

EDITORA Abril

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 NA TV **Um toque de magia**
Saiba tudo sobre o desenho Trollz.

10 ESPAÇO **Planetas recordistas**
Descubra quais são.

12 NATUREZA **No maior agito**
Conheça os movimentos dos vegetais.

14 EXPERIÊNCIA **De olho nas plantas**
Elas não param de se mexer.

16 TESTE **E se você fosse um dino?**
Veja qual desses bichões você seria.

18 FAZENDO ARTE **Dobre e invente**
Faça dinossauros para brincar.

21 PASSATEMPO **Labirinto**
Ajude a abelha a sair da colméia.

22 PASSATEMPO **Cadê?**

24 BICHOS **O poder dos felinos**
A ficha dos gatões da natureza.

26 GAMES **Corra para Gotham**
Detone os vilões de Batman Begins.

27 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Fique de olho**
Investigue o estômago do jacaré.

39 PASSATEMPO **Enigma**
Quem toca nessa banda?

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8° andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Ilustrações ▸ STEFAN

EXISTEM ETS?

Guilherme B. Francisco, 8 anos
Guarulhos – SP

Ninguém sabe. Não há comprovação científica de que eles existam. Mas nada impede que haja vida em outros planetas. Isso porque, em teoria, cada galáxia pode ter milhões de sistemas solares, que por sua vez podem conter planetas com condições de possuir vida do jeito que conhecemos.

COMO O MATO NASCE TÃO FORTE SE NÃO O PLANTAMOS E NEM ADUBAMOS?

Ana Beatriz N. Soares, 8 anos
Nova Lima – MG

Muitas plantas se desenvolvem sem adubos porque são resistentes e não precisam de muitos nutrientes. As sementes dessas plantas se espalham de várias maneiras: podem ser levadas pelo vento ou viajar na grudadas pele dos animais. Assim chegam a lugares onde nunca foram plantadas e são capazes de viver por muito tempo no solo e germinar apenas quando há boas condições, como chuvas fracas.

CONSULTORIA:
CAIO PARENTE BARBOSA (ginecologista e chefe do Setor de Reprodução Humana da Faculdade de Medicina do ABC), CLARISSA NICIPORCIUKAS (veterinária da clínica Vetshop), LEILA FARAH (pesquisadora da Sociedade Brasileira de Genética), STANLEI KLEIN (professor de Química da Unesp), THAIS IDIART (professora do Departamento de Astronomia, do Instituto de Astronomia, Geofísica e Ciências Atmosféricas da USP) e COMPANHIA DE GÁS DE SÃO PAULO – COMGÁS.

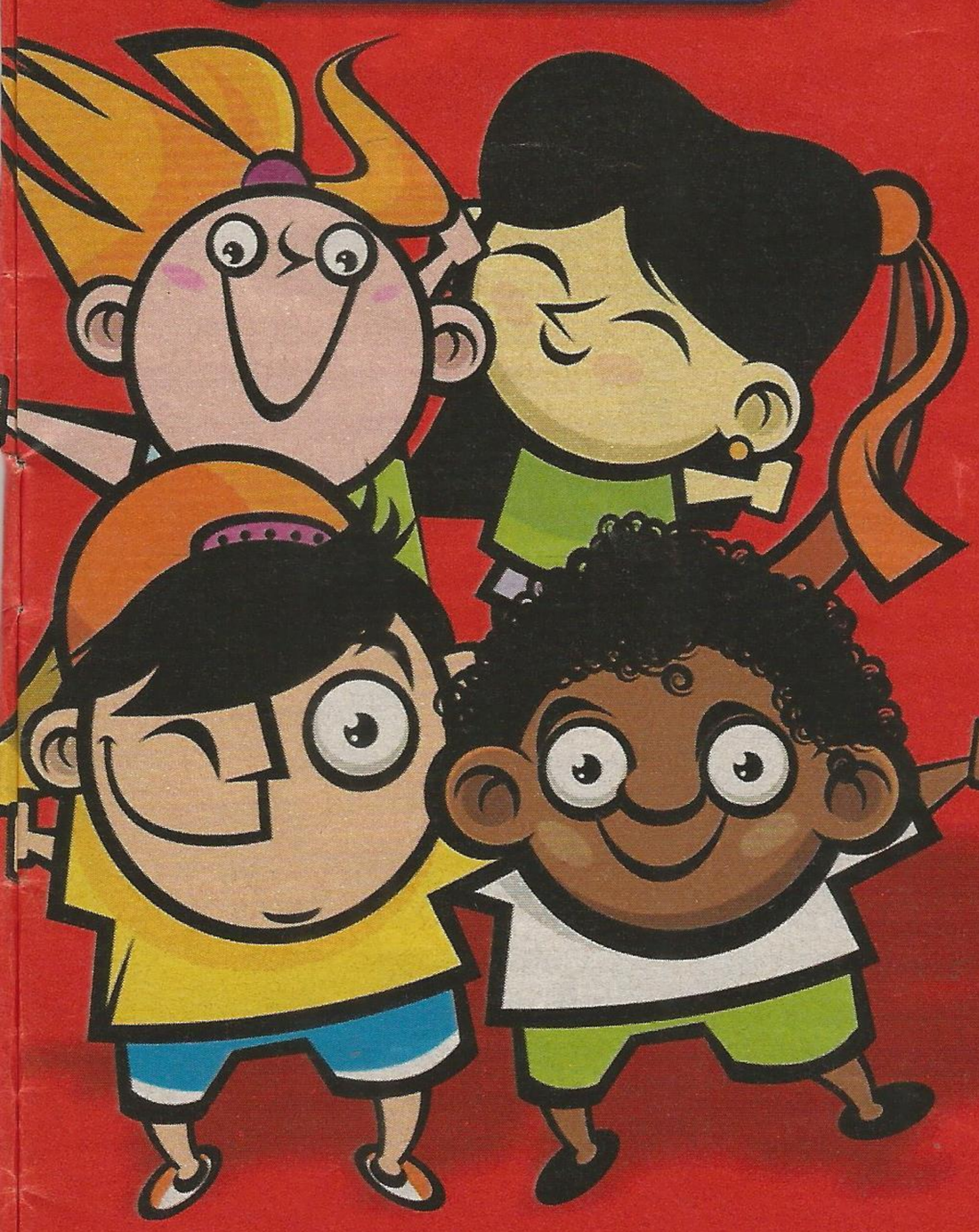
EXISTE COISA MAIS FINA QUE UM PALITO?

Erick Jonnathan Alves do Nascimento
São Paulo – SP

Existem muitas coisas mais finas, como agulhas, alfinetes e fios de cabelo. Uma das coisas mais finas do mundo é um tecido chamado grafeno, que foi criado por cientistas americanos e russos.

VOCÊ SABIA QUE...

- A temperatura dos ninhos de jacarés e tartarugas pode determinar se os bebês serão machos ou fêmeas? Se a temperatura for alta, as tartarugas serão fêmeas. Se for baixa, serão machos. No caso dos jacarés, acontece o contrário: se fizer calor, nascem machos e, se fizer frio, nascem fêmeas.



POR QUE A LÍNGUA DO CACHORRO CHOW-CHOW É ROXA?

Guilherme de Melo Araújo
Brasília – DF

O chow-chow não nasce com a língua roxo-azulada. Ela vai ficando dessa cor graças a pigmentos que surgem aos poucos até que o filhote complete 2 meses. Essa é uma característica genética, que ele herda dos pais. Uma lenda diz que, quando Deus pintou o céu de azul, o chow-chow lambeu a tinta e por isso sua língua ficou azulada. Essa é uma das raças mais antigas do mundo e acredita-se que surgiu na China.

POR QUE OS HUMANOS NÃO SÃO TODOS DA MESMA COR?

André Dionizio Alvez de Souza
São Paulo – SP

O que dá cor à pele é uma substância chamada melanina. Quanto mais melanina, mais escura é a pele. A quantidade dessa substância no nosso organismo varia de acordo com características que herdamos de nossos pais. Acredita-se que a nossa espécie surgiu na África e que os grupos humanos sejam descendentes de pessoas com pele escura. Ao longo do tempo, cada grupo passou por mudanças que alteraram a quantidade de melanina conforme a necessidade do ambiente. Em lugares com mais sol, as pessoas precisam de mais proteção e por isso sua pele tem mais melanina. Com mistura de pessoas de vários grupos surgiram outras variações de cor de pele.

NA tv

Texto ▸ NOÊMIA LOPES
Design ▸ ANDREA NALIATO

BRUXAS EM

Conheça uma equipe de feiticeiras que usam sua magia para vencer o mal no desenho Trollz.

Pegue seu caldeirão e prepare-se para conhecer Trollzpolis, uma cidade cheia de ogros, gnomos, dragões e magia. Nesse lugar, vivem cinco bruxas que resolveram se unir para formar a equipe Trollz e proteger seu mundo, em um novo desenho da TV.

O grupo é composto por Amethyst, Topaz, Sapphire, Ruby e Onyx, que estudam juntas, saem juntas, fazem magia juntas, enfim, não se largam. Como outras garotas, as Trollz paqueram uma turma de meninos e adoram tagarelar, mas têm uma missão: enfrentar o vilão Simon e proteger Trollzpolis das ameaças de uma floresta sinistra, que fica perto da cidade.

No passado, todos usavam magia no dia-a-dia. Porém, a paz acabou quando o malvado Simon destruiu o Âmbar Negro, o principal ingrediente mágico para feitiços, e quase fez o mundo desaparecer. O que impediu a catástrofe foi a Magia das Cinco, feitiço que só acontece quando vários Trollz trabalham juntos. Simon sumiu, mas a magia enfraqueceu e passou a funcionar só com as meninas.

As aprendizes Amethyst, Topaz, Sapphire, Ruby e Onyx têm pedras preciosas que concentram seus poderes. Elas, no entanto, sabem que a sua maior força é a união, pois juntas enfrentam qualquer inimigo.

Onyx

Uma garota que usa sempre roupas pretas e prefere sair nos dias de chuva. Vive fazendo piadas com as amigas e tem um humor irônico, que às vezes é difícil de agüentar. É superprotetora com as Trollz.

Prato favorito ▸ cheesebúrguer com cebola.
O que adora ▸ filmes de terror.
O que detesta ▸ falsidade e chefes de torcida.
Passatempo ▸ arrumar confusão com garotos.
Cor ▸ preto.

Sapphire

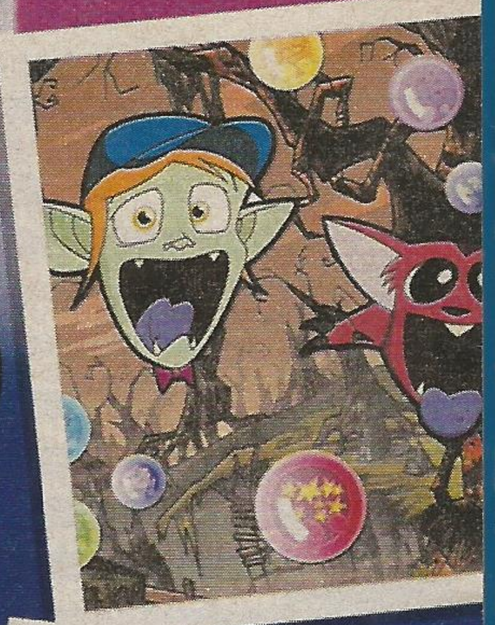
Organizada e curiosa, ela gosta de aprender coisas novas e tem ótima memória. Adora estudar e sair com a turma, mas se atrapalha quando o assunto são os meninos. Se estão por perto, ela só dá fora.

Prato favorito ▸ peixe de todos os jeitos.
O que adora ▸ sair com as amigas Trollz.
O que detesta ▸ as aulas de educação física na escola.
Passatempo ▸ estudar, estudar e estudar.
Cor ▸ azul.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

TREINAMENTO

No desenho, você vai ver que Simon e Snarf são mais perigosos do que parecem e as meninas são muito engraçadas.



Amethyst

É a mais doce e gentil da equipe. É muito leal, diz o que pensa e acha que a coisa mais importante do mundo são os amigos e a família. Fica insegura diante de alguns desafios, mas sempre dá um jeito de se sair bem.

Prato favorito ◗ os doces feitos por sua avó.
O que adora ◗ canetas enfeitadas.
O que detesta ◗ seres malvados de qualquer tipo.
Passatempo ◗ ficar horas falando no telefone e passear com a turma.
Cor ◗ rosa.

Topaz

Otimista, divertida e cheia de estilo. Ela entende tudo de moda e é a consultora das meninas para esse assunto. Parece que mora no mundo da lua de tão distraída, por isso às vezes demora para entender o que está acontecendo. Mas tem boas idéias para resolver os problemas.

Prato favorito ◗ vegetais.
O que adora ◗ estar na moda e comprar sapatos.
O que detesta ◗ roupas ultrapassadas.
Passatempo ◗ fazer compras.
Cor ◗ amarelo.

Ruby

Tem fama de mandona e costuma dizer que é a líder da equipe Trollz, embora todas as meninas discordem. Apesar de ser um pouco metida, tem bom coração e está sempre pronta para fazer de tudo pelos amigos.

Prato favorito ◗ sorvete de chocolate e menta.
O que adora ◗ fazer feitiços de beleza.
O que detesta ◗ qualquer um que mexa com seus amigos.
Passatempo ◗ fazer penteados radicais.
Cor ◗ vermelho.

GAROTOS DE TROLLZPOLIS

Conheça os amigos das bruxas.

Jasper

Depois de um feitiço errado, seus cabelos caíram. Ele tem um jeito agressivo, mas no fundo é um sentimental e fã de Topaz.

Coal

Esperto e engraçado, ele se entende bem com todo mundo, mas é meio desajeitado. Mesmo assim conquistou Amethyst.

Rock

É o tipo valentão e tem superapetite. Já devorou 23 trollzbúrgueres de uma só vez. Sua força some quando ele vê o sorriso de Ruby.

Flint

Sempre cheio de idéias, leva jeito para poeta. Ou pensa que leva. Só Onyx o entende e vai montar uma banda de rock com ele.

Alabaster

Apesar do jeito de nerd, ele é romântico e bastante divertido. Por isso, acabou conquistando o coração de Sapphire.

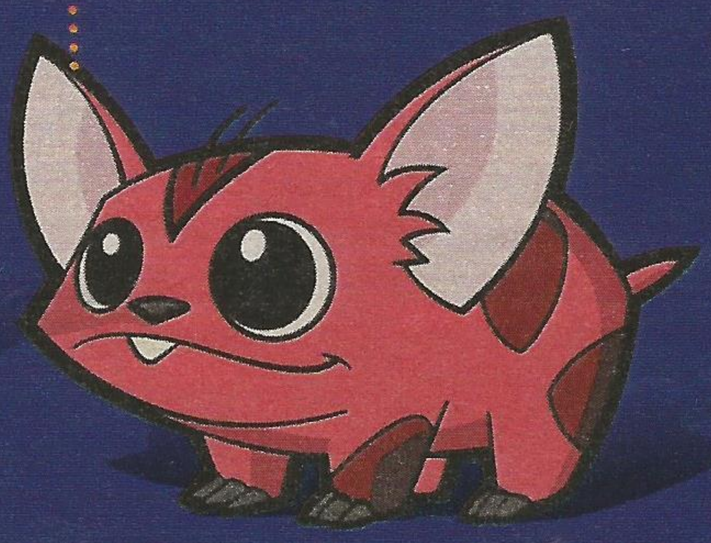
A DUPLA DO MAL

Simon

Ele é um gremlin muito antigo, mas tem aparência de um garoto de 9 anos. No passado, tentou dominar Trollzpolis e por isso foi banido da cidade. Muito tempo depois, sem querer, as meninas despertaram seus poderes e ele voltou com seus velhos planos de conquista. Não entende nada de tecnologia e está tão ultrapassado que pode confundir um telefone com um sabonete.

Snarf

Metade ogro, metade cachorro, ele é capaz de mudar de forma e adora aterrorizar as garotas. É um aliado fiel de Simon e faz de tudo para ver seu mestre feliz.



TODOS POR UM...

As Trollz ficam mais poderosas quando estão em turma. Descubra se você também trabalha melhor em equipe.

1 Um colega cai no meio de um jogo de vôlei e você:
- Vai ver se ele está bem.
- Pára o jogo.
- Continua a partida, mas fica de olho nele.

2 Quando um novo aluno chega à classe, você:
- Logo se apresenta e oferece seu caderno emprestado.
- Espera ele vir falar com a sua turma.
- Convida-o para brincar com você.

3 Na hora destudar, você prefere:
- Fazer exercícios com um amigo.
- Se concentrar nos livros.
- Juntar a turma para tirar dúvidas.

4 Se você fosse um bicho, seria:
- Um golfinho, que viaja em turma.
- Um lobo-guará, que gosta de se virar sozinho.
- Uma abelha, que sempre trabalha em equipe.

5 O que você faz se dois amigos brigam?
- Ouve os dois e tenta ajudar.
- Não se mete.
- Chama-os para uma conversa.

6 No final de semana, é melhor:
- Jogar videogame.
- Ir visitar um amigo.
- Sair com a turma.

7 Quando está com um problema, você:
- Fala com os amigos.
- Fica no seu canto.
- Procura seu melhor amigo.

RESULTADO

SE MARCOU MAIS

Você prefere trabalhar do seu jeito e às vezes tem dificuldade para se entrosar nas atividades em grupo. Lembre-se de que pode ser legal se esforçar um pouco e aprender mais com seus amigos.

SE MARCOU MAIS

Às vezes, você gosta de fazer as coisas em turma. Em outros casos, prefere fazer tudo do seu jeito. Você curte momentos de animação com os amigos, mas acha legal reservar um tempo só para você.

SE MARCOU MAIS

Você aumenta seus poderes quando está com a turma, pois se sente mais empolgado e procura ajudar todo mundo. Aproveite para mostrar aos outros como é legal estar com quem a gente gosta.

O desenho Trollz é exibido às sextas-feiras, às 18h30, na Nickelodeon.

ESPAÇO

CAMPEÕES

Texto ◗ JULIA MOIÓLI
Design ◗ ROGÉRIO MAROJA

QUENTE OU FRIO?

A maior diferença de temperatura acontece em Mercúrio. À noite, faz 170 graus Celsius negativos, mas de dia faz 350 graus Celsius!

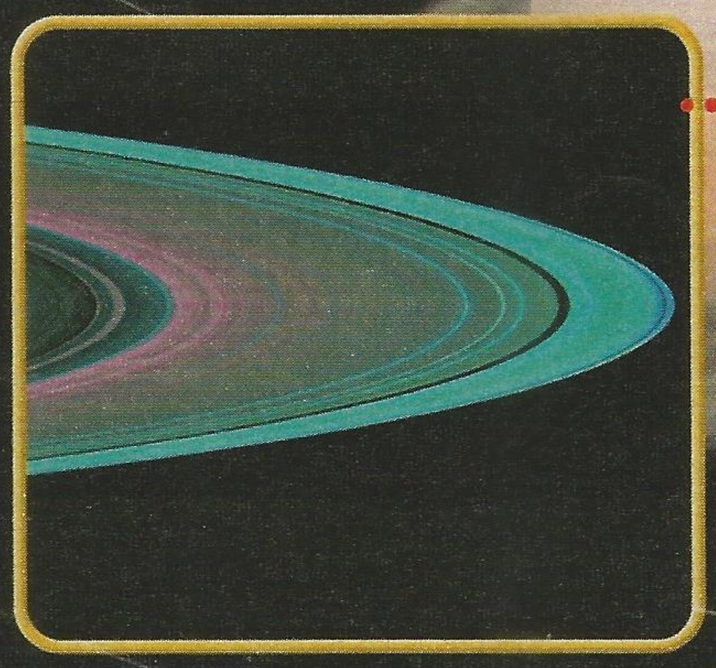
MERCÚRIO

QUE CALORÃO!

Não existe verão como o de Vênus. Ele é o planeta mais quente do Sistema Solar e a sua temperatura chega a 480 graus Celsius. A atmosfera de lá é tão espessa que segura o calor que vem do Sol.

O SENHOR DOS ANÉIS

Saturno é o planeta com o maior conjunto de anéis. Eles são feitos de gelo e poeira e têm 250 mil quilômetros de largura. Júpiter, Urano e Netuno também têm anéis, mas eles não são visíveis com telescópios.



VENDAVAL NAS ALTURAS

Os ventos mais rápidos acontecem em Netuno e podem passar de 2 mil quilômetros por hora. Em Júpiter e Saturno, a ventania também chega perto dessa marca. Já na nossa Lua não venta porque ela não possui atmosfera.

NETUNO

CONSULTORIA:
MARCIO ANTONIO GEIMBA MAIA
(astrônomo do Observatório do Valongo/UFRJ)

O GIGANTE...

Júpiter é o maior planeta do Sistema Solar. Esse gigante gasoso tem 143.884 quilômetros de diâmetro, 11 vezes o diâmetro da Terra.

ESPACIAIS

Viaje pelo Sistema Solar e conheça os recordes de cada planeta.

SOL

TERRA

GRANDE TEMPESTADE

Quando a Terra cruza a órbita de um cometa, acontece uma chuva de meteoros, que são partículas de gás e poeira. Em 1966, ocorreu a mais poderosa tempestade de meteoros já registrada.

MARTE

VULCÃO GIGANTE

O Monte Olimpo é o maior vulcão do Sistema Solar. Ele fica em Marte e tem 24 quilômetros de altura. Isso é quase três vezes a altura do maior vulcão terrestre, que é o Mauna Loa, no Havaí.

JÚPITER

MUITAS LUAS

Júpiter tem mais luas. Foram descobertas 63 delas. A mais famosa é Ganimedes.

URANO

SERÁ QUE VAI CAIR?

Urano é o mais inclinado. Os cientistas acham que um grande objeto bateu nele. Lá, cada estação dura cerca de 20 anos.

...E O NANICO

O menor planeta é Plutão, com diâmetro de 2.320 quilômetros de diâmetro. Ele é cerca de 5 vezes menor que a Terra.

Terra

LONGE E GELADO

Plutão é o planeta mais gelado e mais distante do Sol. No inverno, a temperatura chega a 220 graus Celsius negativos.

PLUTÃO

IMAGENS: NASA

NATUREZA

ELAS NÃO

Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO

GIRA-GIRA

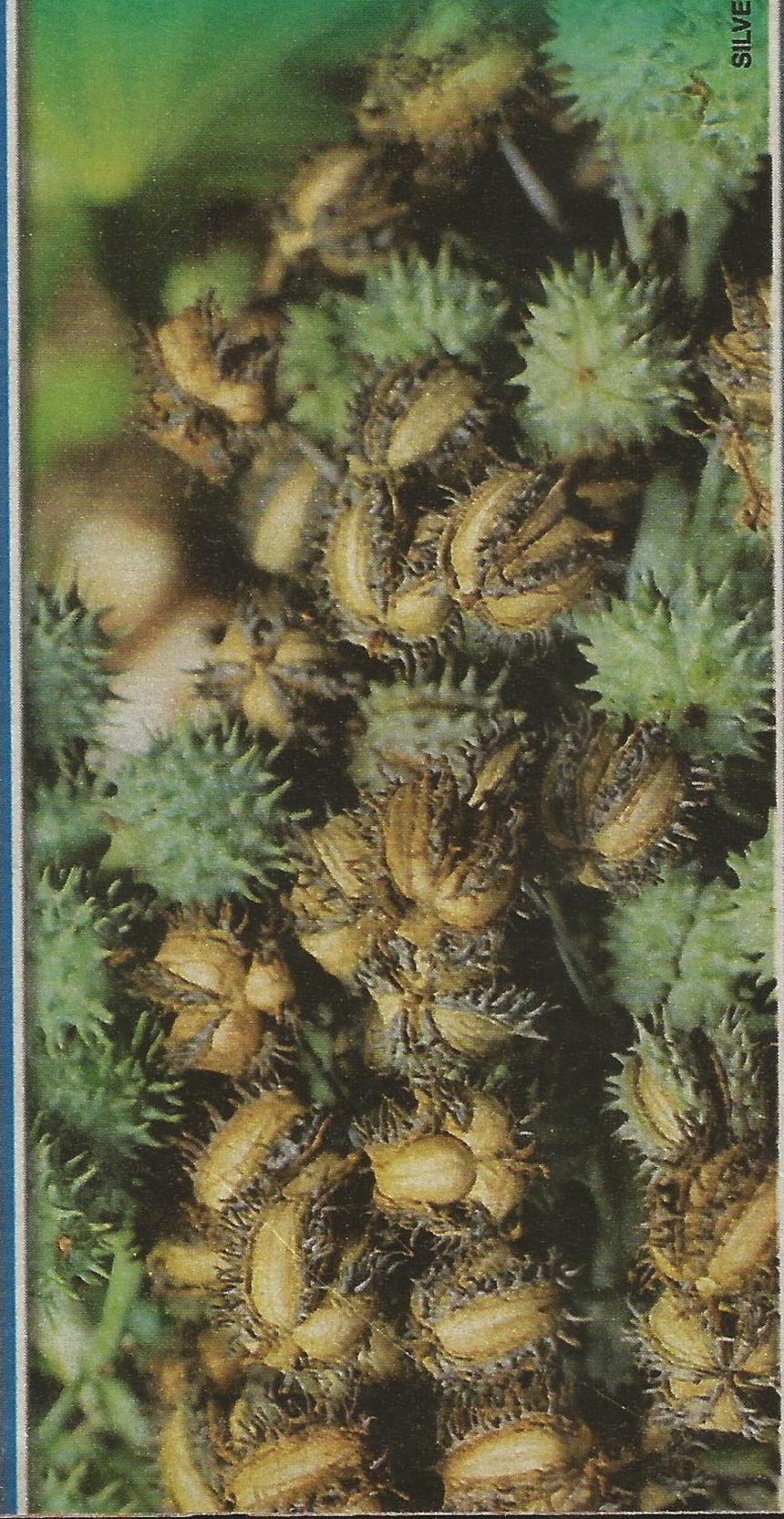
Para captar a maior quantidade possível de luz, as **flores de girassol**, quando estão em crescimento, giram seguindo o Sol. Há uma substância que fica no caule, logo abaixo da flor, e que só quer saber de sombra. Durante o dia, essa substância vai se deslocando para a sombra. Aí a flor gira e assim protege seu caule do Sol. À noite, o girassol fica parado e, no dia seguinte, volta a girar.

SILVESTRE SILVA

CAMPEÃS DE ARREMESSO

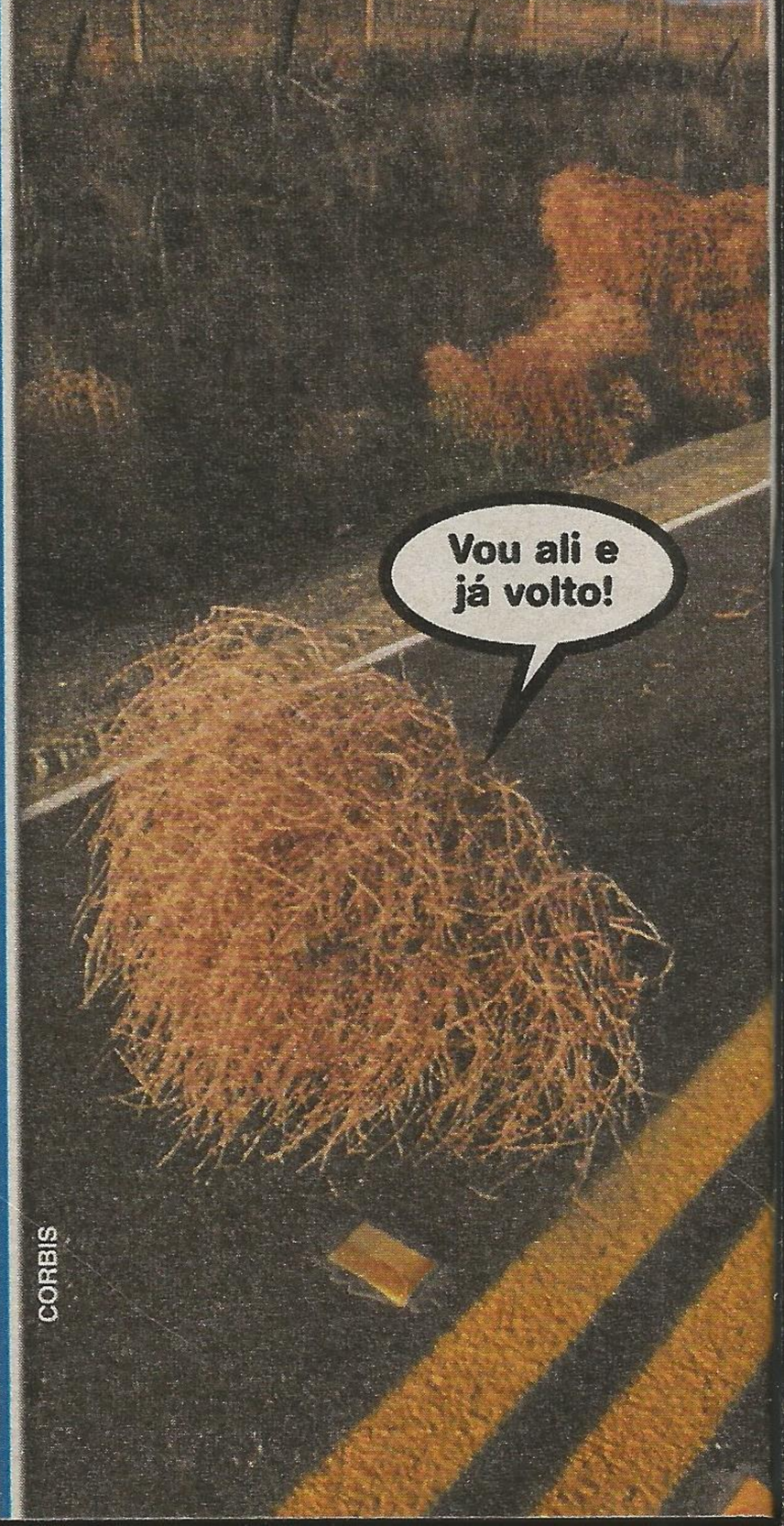
Já ouviu planta barulhenta? Pois as **mamonas** são do tipo que fazem barulho. Seus frutos são bolinhas que carregam sementes. Com o tempo, eles secam, começam a se fechar e a semente vai ficando apertada. Até que um dia... plac! As cascas se rompem de repente e as sementes são lançadas longe. Elas dão origem a novas plantas e aí começa tudo outra vez.

SILVESTRE SILVA



VIAJANTES

Alguns vegetais percorrem grandes distâncias com a ajuda do vento. Um exemplo é o **tumble weed** (algo como planta-cambalhota), um arbusto que vive nos desertos dos Estados Unidos. Quando a planta seca, o vento faz com que ela se separe da raiz e saia rolando. Nesse seu último passeio, ela espalha suas sementes e garante a sobrevivência da espécie.



CORBIS

PARAM!

As plantas parecem quietas, mas são agitadas e até viajam. Confira.

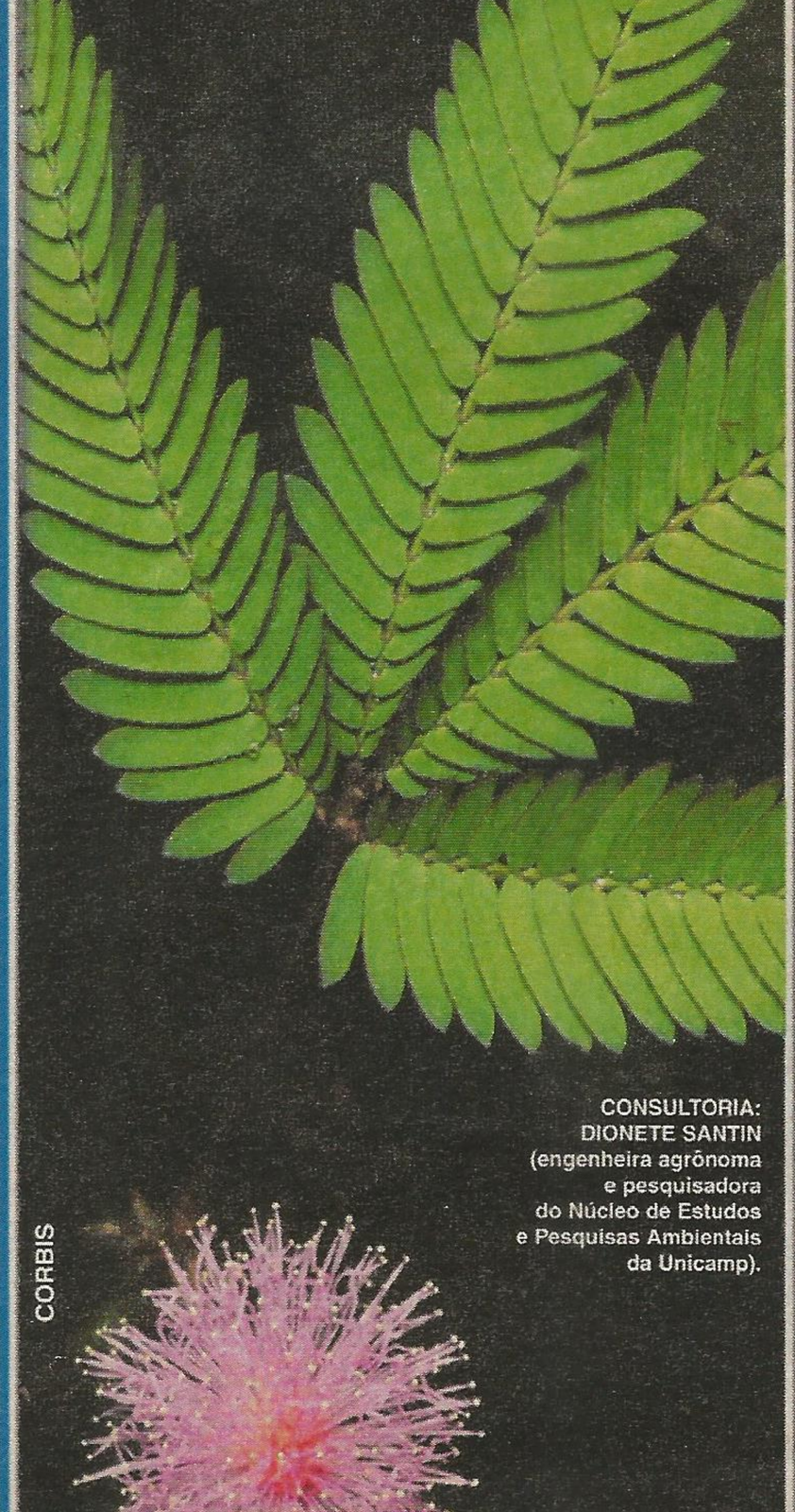
PRONTA PARA DECOLAR

Os pequenos frutos do dente-de-leão são capazes de voar. Quando estão maduros, secam e o vento os transporta para longe, pois seus guarda-chuvas de pêlos os ajudam a flutuar.
As sementes se espalham e, quando chegam ao solo, elas se fixam porque são cobertas de minúsculos espinhos. As sementes de paineira, que parecem algodão, também fazem seus vôos quando os frutos se abrem.

GETTY IMAGE

NÃO ME TOQUE!

As folhas da sensitiva ou dormideira se fecham ao serem tocadas. Fazem isso para se proteger, porque o toque é entendido como um ataque. Funciona assim: quando algo encosta na planta, a água das folhas se armazena em um espaço entre as células da planta. As folhas murcham e se encolhem. Depois, a água volta para o seu lugar e as folhas abrem de novo. Quanto mais forte o toque, mais folhas se fecham.

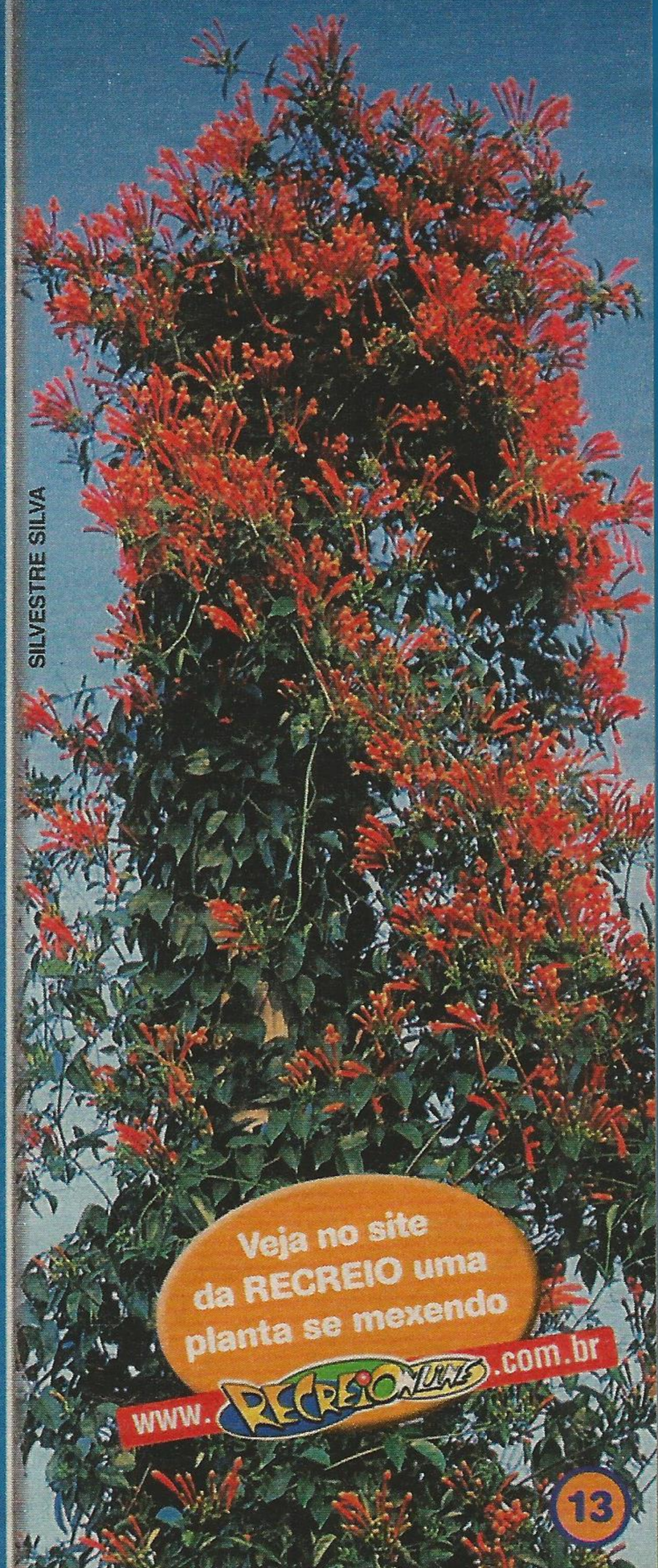


CORBIS

CONSULTORIA:
DIONETE SANTIN
(engenheira agrônoma e pesquisadora do Núcleo de Estudos e Pesquisas Ambientais da Unicamp).

ALPINISTAS

As trepadeiras têm caules flexíveis e finos e precisam se apoiar para crescer. Algumas espécies têm pequenos ganchos que crescem no caule e vão se prendendo em galhos, muros e grades. Esses ganchos crescem, vão se enroscando e a planta sobe por esse apoio.



SILVESTRE SILVA

Veja no site da RECREIO uma planta se mexendo
www.RECREIONLINE.com.br

EXPERIÊNCIA

Depois eu é que sou agitada!

Descubra o que as plantas fazem quando ninguém está olhando.

Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

SEMPRE OCUPADAS

EM BUSCA DE ENERGIA

Você vai precisar de:

- 1 **pote**
- **algodão**
- **feijões**
- **cartolina** preta

Coloque no pote o algodão umedecido com água e os feijões por cima.

Faça um cone de cartolina com uma janela. Tampe o pote com o cone e observe por alguns dias.

O QUE ACONTECE:

As plantas precisam da luz solar para obter energia, por isso se movem na direção da luz enquanto crescem.

GOTAS DE MISTÉRIO

Você vai precisar de:

- 1 **planta** pequena
- 1 **saco** plástico grande e transparente
- **barbante**

Amarre o saco plástico, cobrindo as folhas.

Observe depois de algumas horas. Você vai ver gotas no plástico.

O QUE ACONTECE:

As gotinhas surgem da transpiração. A água evapora pelas folhas e, quando o vapor chega ao plástico, ele se condensa.

RESPIRANDO FUNDO

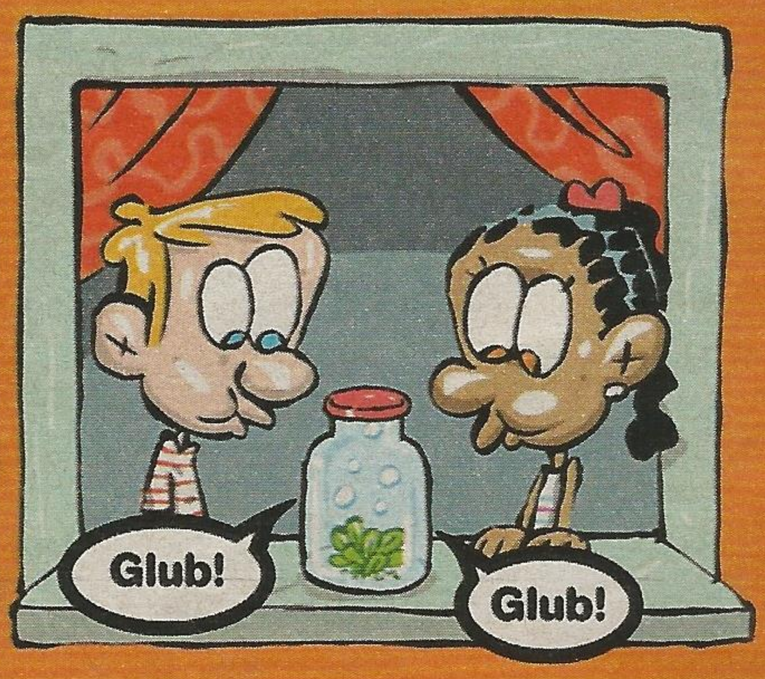
Você vai precisar de:

- 1 ramo de **planta de aquário**
- 1 **vidro** com tampa

Coloque a planta no vidro, encha de água e tampe. Deixe em um lugar bem iluminado e observe depois de algumas horas. Vão aparecer bolhas na água.

O QUE ACONTECE:

As bolhas se formam porque a planta respira e libera oxigênio quando há luz solar.



ELAS SE ESTICAM

Você vai precisar de:

- 1 **planta** pequena
- **terra**
- casca de **ovo**

Retire a planta do vaso com cuidado, soltando a raiz da terra.

Coloque terra na casca de ovo e plante a plantinha. Regue e, após alguns dias, observe.

Depois coloque a planta no vaso de novo.

O QUE ACONTECE:

As raízes se expandem embaixo da terra em busca de mais água para que a planta possa se desenvolver. Enquanto cresce, a raiz abre espaços no solo, como fez na casca do ovo.

Ele encara qualquer peso!

Na próxima RECREIO, você vai conhecer o GRUX. Ele é o guindaste da turma dos ROBITS. Divirta-se com ele rebocando os outros robôs! Passe na banca e garanta o seu!

Robits
O futuro chegou!

Patrocínio: Mini Schin

RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

wgcomunicação

EDITORA Abril

TESTE

QUAL DINO

1 Para pegar o pote de biscoito que está na prateleira mais alta da cozinha, você:

- Pula bem alto.
- Pede ajuda para alguém.
- Sobe numa escada.
- Tenta se esticar para alcançar.

2 Quando almoça com a turma da escola, você pede:

- Um hambúrguer gigante só para você.
- Um prato completo para dividir com um amigo.
- Uma torta e uma salada caprichada.
- Batata frita.

3 Se é convidado para uma festa de um novo colega da escola, você:

- Deixa para resolver no dia se vai ou não.
- Só vai se a turma for.
- Aceita na hora.
- Fica na dúvida porque não conhece o colega direito.

4 Na hora do recreio, você prefere:

- Brincar com cards ou outros jogos.
- Ficar conversando com a turma.
- Brincar de pega-pega.
- Jogar vôlei.

5 Quando vai jogar futebol, você se sai melhor:

- Correndo para o ataque.
- No gol.
- Driblando os adversários.
- Na defesa.

6 Qual sua reação quando alguém da escola puxa briga?

- Pede aos seus amigos que fiquem por perto.
- Faz cara de bravo e vai para cima do provocador.
- Se prepara para se defender.
- Tenta conversar numa boa.

RESULTADO

SE MARCOU MAIS

Você não costuma ficar esperando as coisas acontecerem. Tem iniciativa e vai atrás do que quer sem pensar duas vezes. Bem que poderia ser um tiranossauro rex, o maior carnívoro terrestre do planeta. Ele era rápido e habilidoso nas caçadas.

SE MARCOU MAIS

Estrategista, você gosta de planejar tudo e leva mais jeito de velocirráptor. Esses pequenos dinos carnívoros eram velozes e andavam em bandos porque uniam suas forças na hora de caçar. Assim, venciam inimigos muito maiores e mais fortes. Você também é assim.

VOCÊ SERIA?

Descubra qual deles tem mais o seu jeito.

7 **Quando tem de fazer um trabalho em grupo, você:**

- Só fala se pedirem sua opinião.
- Prefere fazer tudo sozinho.
- Faz uma pesquisa e só depois se reúne com a turma.
- Dá muitas idéias e faz questão de apresentar uma parte do trabalho.

8 **O que você colocaria no mural do seu quarto?**

- Fotos da turma.
- Fotos suas.
- Seus desenhos.
- Pôsteres de heróis.

9 **Que passeio você acha mais divertido?**

- Um parque de diversões radical.
- Um acampamento com muitos amigos.
- Ir à praia com seu melhor amigo.
- Uma fazenda sossegada.

10 **Quando tem de tomar uma decisão importante, você:**

- Segue a intuição e decide na hora.
- Pede um tempo e pensa no assunto.
- Pede a opinião de outros.
- Deixa para se decidir na última hora.

11 **Qual sua reação quando descobre que vão servir sua sobremesa favorita?**

- Ataca rapidamente e devora tudo.
- Come bem devagar para curtir melhor o sabor.
- Reserva sua parte e não deixa ninguém pegar.
- Divide com a turma, mas pega um pouco a mais pra você.

12 **Que estilo de jogo você gosta mais?**

- Ação.
- Paciência.
- Estratégia.
- Simuladores.

Ilustrações ▸ FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

SE MARCOU MAIS

Parece que o **braquiossauro** tem muito a ver com você. Um dos maiores animais da Pré-História, esse dino pescoçudo era pacífico e fazia de tudo para ficar longe de brigas. Andava em turmas e geralmente seu tamanho e a falta de interesse em brigar mantinham os inimigos afastados.

SE MARCOU MAIS

Você seria da turma dos **tricerátops**. Eles eram grandes e alimentavam-se principalmente de plantas aquáticas. Com três chifres e um escudo de osso atrás da cabeça, tinham jeito de bravos, mas, assim como você, só perdiam a paciência quando provocados. Com esses equipamentos de defesa, punham qualquer um para correr.

Entre no site e confira a ficha completa desses dinos.

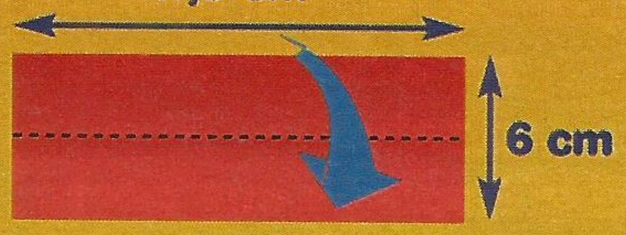
www.RECREIONLINE.com.br

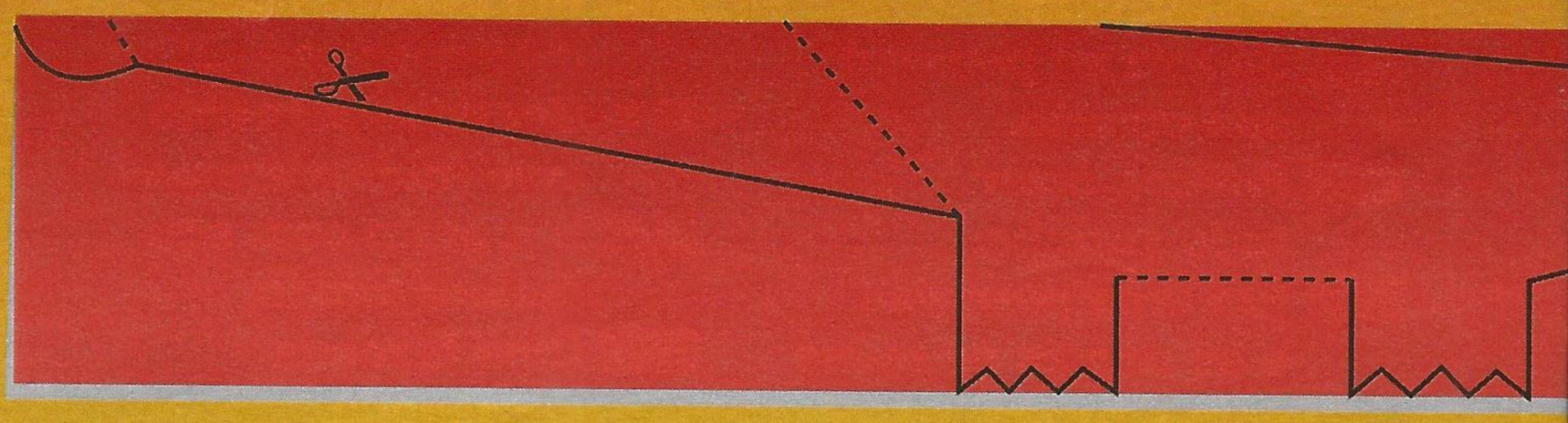
FAZENDO ARTE

GIGANTES

BRAQUIOSSAURO

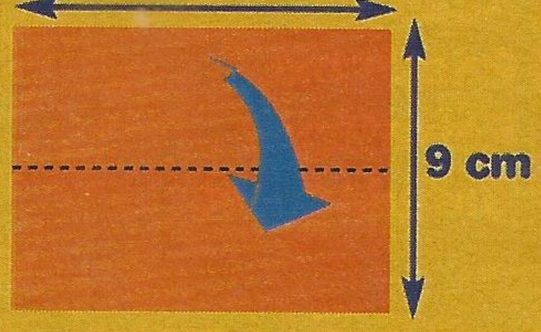
Dobre ao meio uma folha de papel com as medidas abaixo. Copie o molde e corte como indicado.

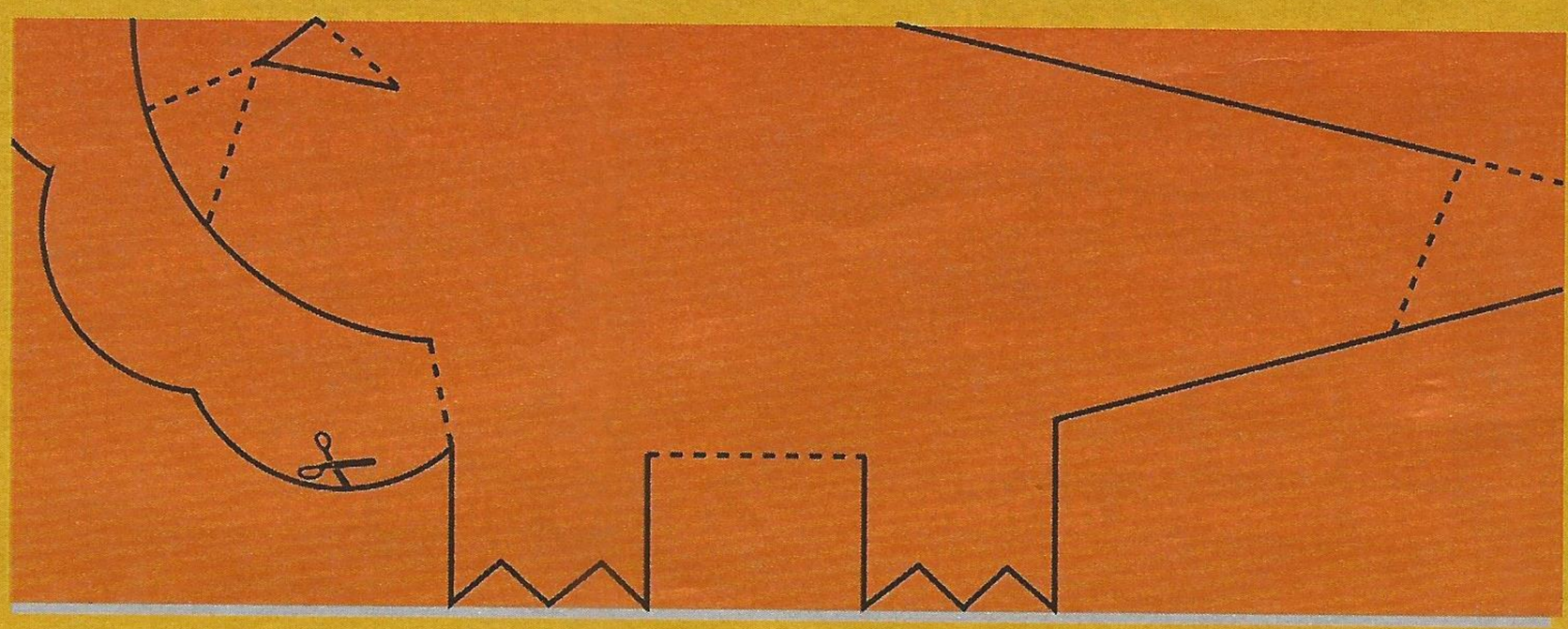




TRICERATOPS

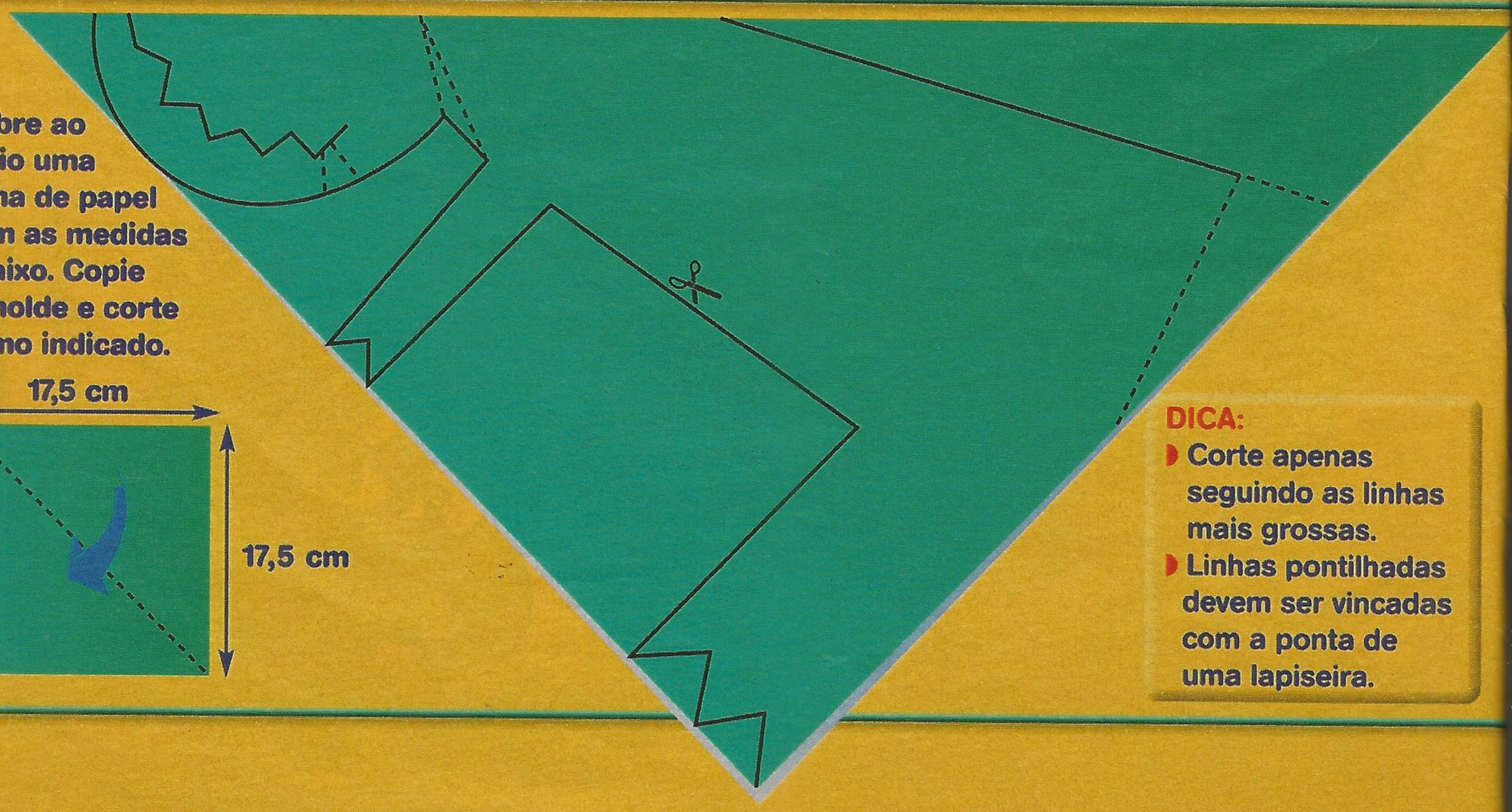
Dobre ao meio uma folha de papel com as medidas abaixo. Copie o molde e corte como indicado.





TIRANOSSAURO

Dobre ao meio uma folha de papel com as medidas abaixo. Copie o molde e corte como indicado.

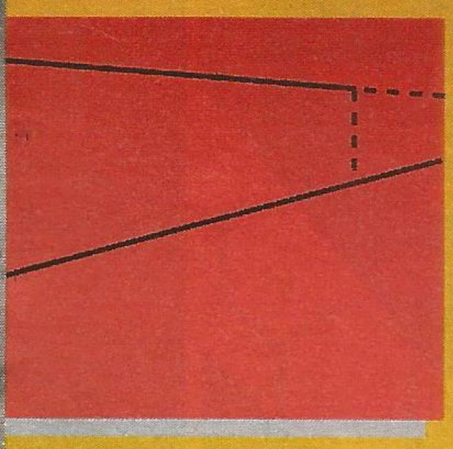


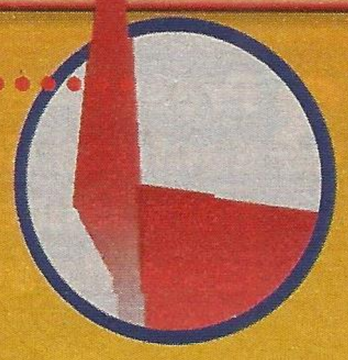
DICA:

- Corte apenas seguindo as linhas mais grossas.
- Linhas pontilhadas devem ser vincadas com a ponta de uma lapiseira.

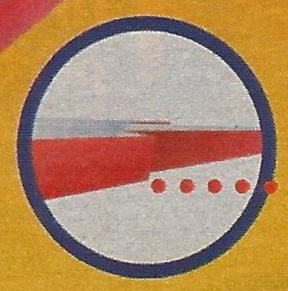
DE PAPEL

Recorte dinos bem legais para você, seguindo as dicas.



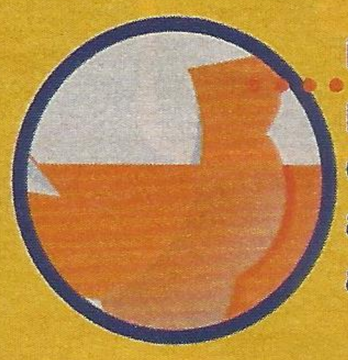


Levante o pescoço dobrando o papel ao inverso. Dobre a cabeça para frente.



Usando os vincos, leve a cauda para a direita e puxe-a.

FOTOS: LEO FELTRAN



Leve o papel por cima da cabeça para a crista ficar assim.

Usando os vincos, leve a cauda para a direita e puxe-a.

Dobre a ponta para dentro para fazer o focinho e levante os chifres.

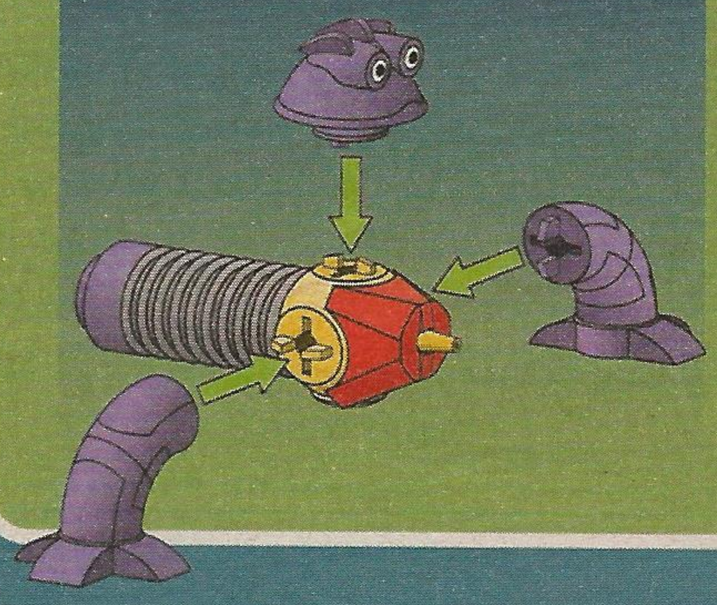
Use os vincos para curvar a cabeça e também o queixo.

Usando os vincos, leve a cauda para a direita e puxe-a.

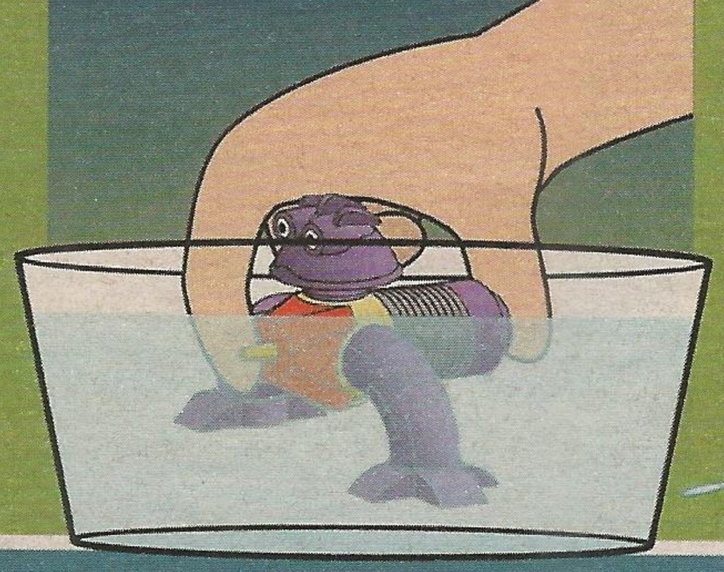
Se preferir, imprima o moldes dos dinos do site www.recreionline.com.br

Veja como montar o Líquor

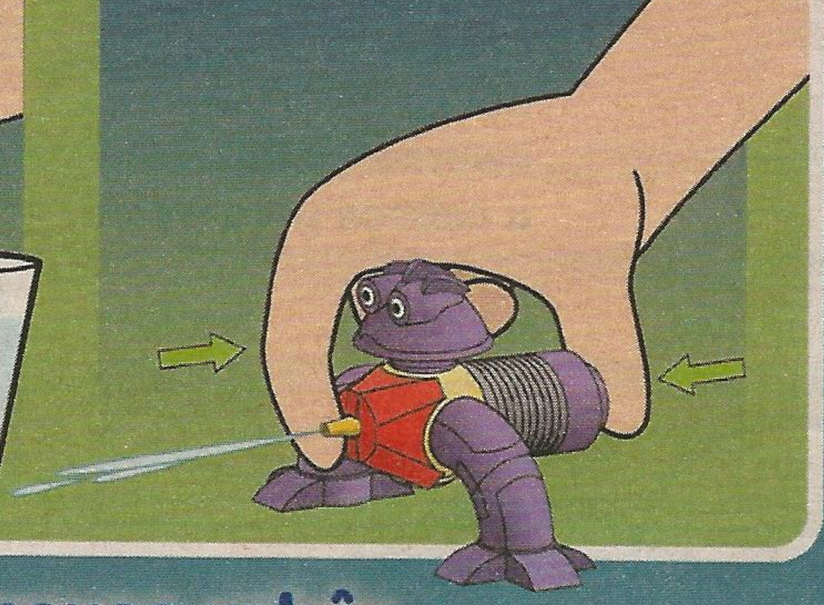
1 Tire o plástico da parte sanfonada. Encaixe a cabeça e as pernas.



2 Mergulhe o robô em uma vasilha com água. Aperte e solte a sanfona para enchê-la.



3 Pressione a sanfona do Líquor para lançar os jatos de água.



Invente novos robôs encaixando seus ROBITS

Confira no site o passo-a-passo da montagem do Líquor e brinque com os ROBITS.

www.RECREIONLINE.com.br

Robits
O futuro chegou!

Patrocínio
MINI SCHIN

RECREIO
Toda quinta nas bancas

PASSATEMPO

LABIRINTO

Ilustração ▸ BIRY

Ué?! Onde será que a Zenilda se meteu?

Uma abelha se perdeu dentro da colméia. Você consegue ajudá-la a encontrar a saída?

BZ?

Resposta na página 42.

PASSATEMPO

Ilustração ▸ SANDER

Ajude os aliens a investigar o deserto e encontre as figuras em destaque.

Cadê?

Resposta na página 42.

BICHOS

Texto ◗ JULIA MOIÓLI

TURMA SUPER-PODEROSA

Quem é o mais rápido, o tigre ou o leão? E o mais feroz? Na verdade, eles não competem, mas usam seus poderes para sobreviver na natureza. Veja as habilidades de cada um a confira a ficha dessas feras.

Ele é conhecido como "rei da selva" por causa de seu tamanho e de sua força. Vive em grupos de até 40 animais na África e na Índia.

TAMANHO
Cerca de 2 metros de comprimento.

VISÃO
Enxerga bem de dia e à noite e tem percepção de profundidade e distância.

OLFATO
Bem desenvolvido, é usado para reconhecer territórios de outros leões e também presas.

AUDIÇÃO
Bem desenvolvida, é importante para ouvir outros leões.

LOCOMOÇÃO
Salta a alturas de quase 4 metros.

VELOCIDADE
Cerca de 80 quilômetros por hora.

ESTRATÉGIA DE CAÇA • Aproxima-se lentamente das presas para não ser notado e é o único felino que se organiza para fazer caçadas em grupo, cercando o inimigo. Quem caça é a fêmea.

Ele vive sozinho em florestas tropicais, desertos e planícies da África e da Ásia. Alguns são totalmente pretos e chamados de panteras negras.

TAMANHO
Cerca de 2 metros de comprimento.

VISÃO
É o que tem visão mais desenvolvida e encontra presas na escuridão total. É seis vezes melhor do que a humana.

OLFATO
Tem o olfato mais apurado de toda a turma.

AUDIÇÃO
Capaz de ouvir até sons produzidos por ratos e tem audição cinco vezes mais potente do que a dos humanos.

LOCOMOÇÃO
Sobe em árvores, salta até 15 metros e é bom nadador.

VELOCIDADE
Corre a mais ou menos 60 quilômetros por hora.

ESTRATÉGIA DE CAÇA • Ele se aproxima com cuidado e salta sobre o inimigo rapidamente. Carrega as presas para cima de árvores e se adapta a qualquer ambiente onde encontre comida.

É o maior felino do continente americano. Solitário, costuma viver em cavernas na América do Sul e passa boa parte do tempo escondido entre a vegetação.

TAMANHO
Cerca de 3 metros de comprimento.

VISÃO
É muito boa e fundamental para localizar as presas.

OLFATO
É bem apurado e importante para caçar.

AUDIÇÃO
Não é muito eficiente, mas ajuda o animal a localizar sua caça e perceber a aproximação de inimigos.

LOCOMOÇÃO
Nada muito bem e consegue saltar e escalar árvores com agilidade.

VELOCIDADE
Em média, 60 quilômetros por hora.

ESTRATÉGIA DE CAÇA • Cuidadosa, aproxima-se silenciosamente de suas presas e salta sobre elas atacando com seus dentes grandes e pontudos. Sua mordida é a mais poderosa entre os felinos.

Esse felino é um pouco menor, mas tem pernas mais longas que a da maioria dos felinos. Vive sozinho ou em pequenos grupos na África e na Ásia.

TAMANHO
Em média, 1,5 metro de comprimento.

VISÃO
Não é tão boa à noite, mas percebe bem as distâncias.

OLFATO
É mais usado para detectar a presença de inimigos.

AUDIÇÃO
Suas orelhas pequenas e redondas conseguem ouvir bem tanto barulhos muito baixos quanto os mais altos.

LOCOMOÇÃO
Ele é leve e corre bastante. Sabe nadar, mas não gosta muito de água.

VELOCIDADE
Chega a 120 quilômetros por hora.

ESTRATÉGIA DE CAÇA • Fica de olho na presa e corre para pegá-la. É o mamífero mais veloz do mundo, com pulmões que absorvem mais oxigênio. Caça de dia para evitar competição com felinos maiores.

É o maior felino do mundo. Existem várias espécies que vivem solitárias em diversos países da Ásia e se adaptam a ambientes e temperaturas bem diferentes.

TAMANHO
Até 3 metros de comprimento.

VISÃO
De dia, enxerga bem e em cores. À noite, sua visão é seis vezes melhor que a dos humanos.

OLFATO
É bom e serve principalmente para reconhecer o odor de outros tigres e identificar machos e fêmeas.

AUDIÇÃO
Apurada, serve para localizar presas e detectar perigos.

LOCOMOÇÃO
São bons nadadores e saltadores.

VELOCIDADE
Cerca de 80 quilômetros por hora.

ESTRATÉGIA DE CAÇA • Ele se camufla entre a vegetação, possui poderosas garras retráteis e ataca as presas com seus enormes dentes caninos. Como é muito forte, carrega suas presas para escondê-las.

Também é conhecido como leão da montanha. Vive solitário em florestas e desertos da América e é muito tímido, permanecendo quase sempre escondido.

TAMANHO
Atinge até 2,2 metros de comprimento.

VISÃO
É seu sentido mais aguçado e o mais importante na hora de caçar. Acredita-se que ele enxerga em cores.

OLFATO
Ajuda a farejar outros pumas, mas não é útil nas caçadas.

AUDIÇÃO
É muito boa e importante para localizar as presas.

LOCOMOÇÃO
Ele salta alto e por longas distâncias, sobe em árvores e é um excelente nadador.

VELOCIDADE
Corre a 60 quilômetros por hora.

ESTRATÉGIA DE CAÇA • Costuma se aproximar silenciosamente da presa e saltar para cima dela apoiado nas patas traseiras, que são as maiores de todos os felinos. Acerta em 80% dos ataques.

Saiba mais sobre essa turma e imprima as fichas no site da RECREIO
www.RECREIONLINE.com.br

ADIVINHE QUEM É

1 Chame um amigo, copie a ficha de um dos gatões, sem dizer qual escolheu, e diga para ele copiar uma também. Se preferir, entre no site da RECREIO e imprima as fichas dos bichos.

2 Fechem a revista e sorteiem quem vai ser o primeiro. O sorteado faz uma pergunta sobre o felino que o amigo escolheu, como a velocidade, por exemplo, e tenta adivinhar o nome do bicho. Se errar, é a vez do amigo fazer uma pergunta.

3 Continuem com as perguntas até alguém acertar e depois escolham outros felinos para brincar.

CONSULTORIA: CARLOS C. ALBERTS (professor de zoologia da Unesp/ Assis).

Texto ◗ THIAGO PARIJIANI

Atenda ao batsinal e salve Gotham City.

VIRE MORCEGO

O jogo **Batman Begins**, lançado para **PlayStation**, **GameCube** e **GameBoy Advance**, segue o roteiro do filme em cartaz nos cinemas, com muita ação e aventura. No comando do Homem-Morcego, você tem de vencer vilões na sinistra Gotham City, que está tomada por bandidos.

São mais de 20 fases com treinamentos de artes marciais, perseguições com o batmóvel e desafios estratégicos.

No comando de Bruce Wayne, você vai ter de fazer de tudo para desenvolver suas habilidades e pode contar com vários bat-acessórios como bombas de fumaça, bumerangues, cabos de aço e ganchos.

Não esqueça de que você é um herói sem superpoderes e, em alguns pontos do jogo, o único jeito de salvar a sua pele é permanecer invisível. Pegue sua capa, sua máscara e seu carro e prepare-se para encarar os vilões de Gotham.

Os ganchos são seguros e ajudam você a entrar de surpresa nos lugares.

Investigue bem cada cenário antes de atacar, pois há inimigos por todo lado.

Seja cuidadoso e discreto: o segredo é não ser visto pela turma do mal.

Os cenários são muito detalhados e mostram os ambientes do filme.

Complete as missões no batmóvel e habilite fases que rendem pontos e itens.

DIVULGAÇÃO

Disney APRESENTA UM FILME PIXAR

OS INCRÍVEIS

PÂNICO NO PARQUE DE DIVERSÕES

BEM-VINDO AO PLANETA EXTREMO, O PARQUE DE DIVERSÕES MAIS LEGAL DA CIDADE! E O LUGAR IDEAL PARA BETO PÊRA (O SR. INCRÍVEL) PASSAR O DIA COM SUA FAMÍLIA.

AHHHHH!

IAUUUU!

MONTANHA-RUSSA

CHEGAMOS AO PLANETA EXTREMO, TURMA!

LEGAL! VAMOS COMEÇAR PELA MONTANHA-RUSSA? VAMOS? POR FAVOR!

NÃO SEI! A FILA ESTÁ GRANDE!

PLANET

© DISNEY / PIXAR

SE EU FICAR INVISÍVEL, ENTRO LÁ NA FRENTE!

MONTANHA-RUSSA

NADA DISSO, MOCINHA! NÃO VAMOS USAR SUPERPODERES HOJE!

BUUÁÁÁÁÁ!

XTREME

MEUS BALÕES!

TADINHO! VOU ME ESTICAR E PEGAR PRA ELE!

MAS BETO IMPEDE... BEM A TEMPO!

NÃO, QUERIDA! LEMBRA O QUE VOCÊ DISSE SOBRE OS SUPERPODERES?

SIM! E ISSO VALE PRA VOCÊ TAMBÉM!

NADA DE SE EXIBIR NA MÁQUINA DE FORÇA!

AAHH!

SOCORRO!

EI, PAI...

INCRÍVEL DING!

MÉDIO

FRACO

FRAQUINHO

NULO

TEM ALGUMA COISA ERRADA ACONTECENDO NO PARQUE...

OH, NÃO!

O CARRINHO DA MONTANHA-RUSSA ESTÁ DESGOVERNADO!

ZUUUM!

VA-VOOM!

SOCORRO!

AAAIII!

IAAUU!

OS INCRÍVEIS COLOCAM SEUS SUPERUNIFORMES RAPIDAMENTE!

TEMOS DE PARAR AQUILO!

VOU NA FRENTE, PAI...

FLECHA USA SUA SUPERVELOCIDADE PARA CHEGAR AO TRILHO!

BEEEMM NA FRENTE!

IROOM

OOOHH!

ZUUUM

SPLAT

MAS UM MILK SHAKE VOADOR ACERTA O HERÓI EM CHEIO!

ELE ESCORREGA E... CAI!

AHHHH!

PEGUEI VOCÊ, APRESSADINHO! TEMOS DE TRABALHAR EM EQUIPE PRA PARAR O CARRINHO!

MAS ELES AINDA CORREM PERIGO!

AHHHH!

CUIDADO!

ZUUUM!

VA-VOOM!

A MULHER-ELÁSTICO SE ESTICA, MAS ZEZÉ ESCORREGA...

MEU BEBÊ!

VA-VOOM!

SE EU SEGURAR FIRME, TALVEZ CONSIGA DIMINUIR A VELOCIDADE!

...E CAI NO BANCO DO PRIMEIRO CARRINHO!

OOOOH!

O CARRINHO NÃO RESISTE...

SNAP!

...E SE SOLTA DO OUTRO!

PEGUEI UM!

MAS O OUTRO ESTÁ INDO EMBORA... COM O ZEZÉ DENTRO!

BETO E VIOLETA ESTÃO PRONTOS PARA AGIR!

O ZEZÉ TÁ VINDO PRA CÁ!

QUANDO ELE CHEGAR, PULE NO CARRINHO!

SE DER ALGO ERRADO, ACIONE SEU CAMPO DE FORÇA E AGÜENTE FIRME!

TÁ, PAI!

TÔ CHEGANDO!

VIOLETA SALTA E... CONSEGUE ENTRAR!

BETO SE PREPARA PARA FAZER SUA PARTE!

É HORA DE ACABAR COM O PASSEIO!

O CARRINHO CHEGA COM TUDO...

PAAAI!

PAAAFT!

...JOGANDO BETO DOS TRILHOS...

MELHOR ACIONAR O CAMPO DE FORÇA!

DING-DING-DING!

...NA MÁQUINA DE FORÇA!

TUDO BEM AÍ, PAI?

INCRÍVEL

FORTÃO!

TUDO! MAS O CARRINHO VAI CAIR!

NÃO SE EU PUDER EVITAR!

HELENA CHEGA NA HORA CERTA!

ESPERO QUE FUNCIONE!

VUUUPT!

BOA, MÃE! VALEU!

UGH! SEM PROBLEMA!

VOOOSH!

MAS O CARRINHO SALTA DOS TRILHOS E O CAMPO DE FORÇA DE VIOLETA FALHA!

VUUUM!

MÃÃÃÃE!

SEGUREM FIRME!

AAAHHHH!

DESTA VEZ, PORÉM, BETO ESTÁ PRONTO!

DEIXA COMIGO!

É COM VOCÊ, PAI!

TUMP!

UUUUF!

E ASSIM...

ÍNCRÍVEL

AINDA BEM QUE A GENTE USOU OS PODERES, NÉ?

ÀS VEZES, MESMO OS HERÓIS TÊM QUE SE MOSTRAR!

AH, AH, AH!

MUITO BEM, PESSOAL! CONSEGUIMOS!

MISSÃO CUMPRIDA!

FIM

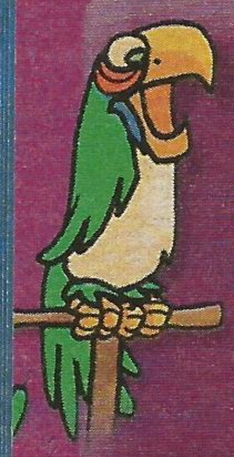
PASSATEMPO

Ilustração ◗ BIRY

Fique de olho

Resposta na página 42.

O jacaré engoliu várias coisas em dobro. Olhe com atenção e descubra o que ele provou e não gostou e, por isso, não repetiu. Veja também o que ele adorou e comeu três vezes!



Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

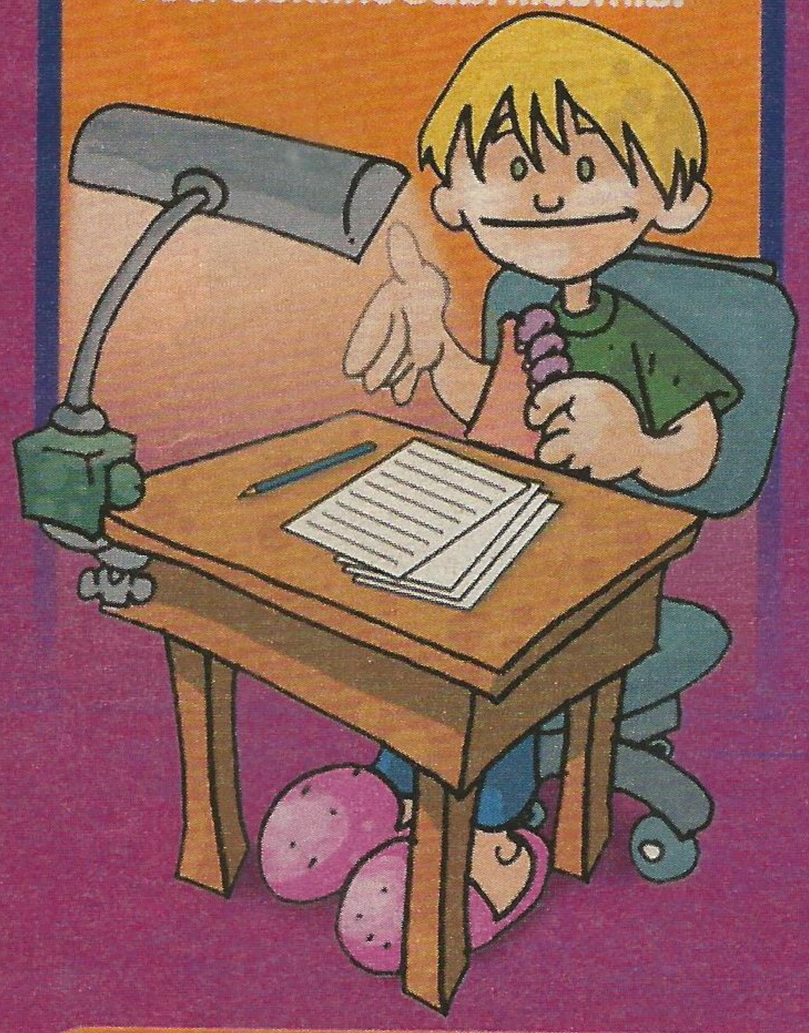
Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

59TZ

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Por que o elefante pega leve com o passarinho?
Porque ele tem pena.
Rodrigo C. Queirós, 8 anos
Por e-mail

Como se faz para afundar um submarino cheio de idiotas?
É só bater na porta.
Thiago V. Sarmento, 9 anos
Novo Hamburgo – RS

Quem é o primo da horta?
O primentão.
Melise, 12 anos
Cafelândia – SP

Por que você vai para a cama quando está com sono?
Porque a cama não pode ir até você.
Kennya de Oliveira, 10 anos
Vilhena – RO

Qual é a diferença entre a galinha e o tecido?
É que a galinha bota e o tecido desbota.
Paulo H. Magalhães, 9 anos
Paranaguá – PR

Qual o estado preferido dos patos?
Alagoas (há lagoas).
Anderson Pereira Soares
São Luís – MA

O que continua quente mesmo na geladeira?
A pimenta.
Fernanda
Por e-mail

O que nenhum jogador gosta de tomar?
Chá de cadeira.
Davi C. Gomes
São Paulo – SP

EDITORA Abril
Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO
Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria e Fabio Bertolozzi (arte), Thiago Parijiani (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Eduardo Leite, Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Leticia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, Carlos Salazar, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Neusi Brígano **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Pedro Codognotto **Gerente de Venda:** Cláudia Prado, Marco Bulara **Coordenação de Classificados:** Silvana Coen **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultor:** Thiago Cavassutti **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 Publicidade tel. (11) 3037-5000, Central-SP tel. (11) 3037-6564, **Classificados** tel. 0800-132066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 Blumenau M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 250-8000, fax (41) 252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@brturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-3274/3309, telefax (62) 215-5158, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, tel. (21) 2546-8100, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax (71) 341-4992/ 4996/1765, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** Du'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax (27) 3325-3329, e-mail: duarte.es@uol.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Capricho, Mundo Estranho, Superinteressante **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História, Revista das Religiões **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 279, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 6º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

ENIGMA

Ilustração ◗ SANDER

Dê um mergulho e descubra o nome dos integrantes da banda.

- As gravatas de Tuco e Juca são da mesma cor.
- Leco está entre dois músicos.
- Há uma estrela no chapéu de Bira.
- Zapa e Juca tocam instrumentos de sopro.
- O instrumento de Beto tem a cor verde e Zapa não tem casco.

Resposta na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

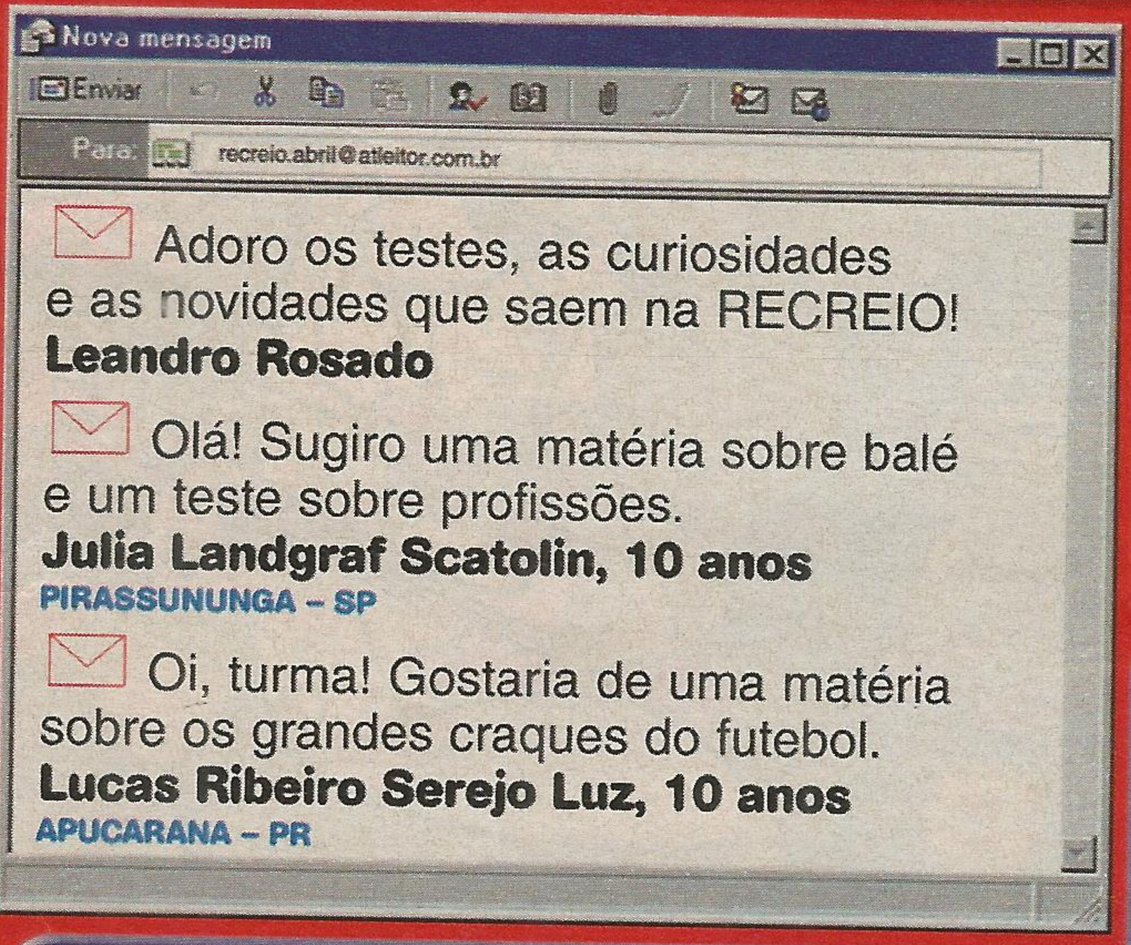
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Quem desenhou o Patrick foi o Erick Cabral Melo.

TEIXEIRA DE FREITAS – BA

Estes são os irmãos Alexandra, Christian, Letícia e Talitha.

SÃO PAULO – SP



Adoro os testes, as curiosidades e as novidades que saem na RECREIO!
Leandro Rosado

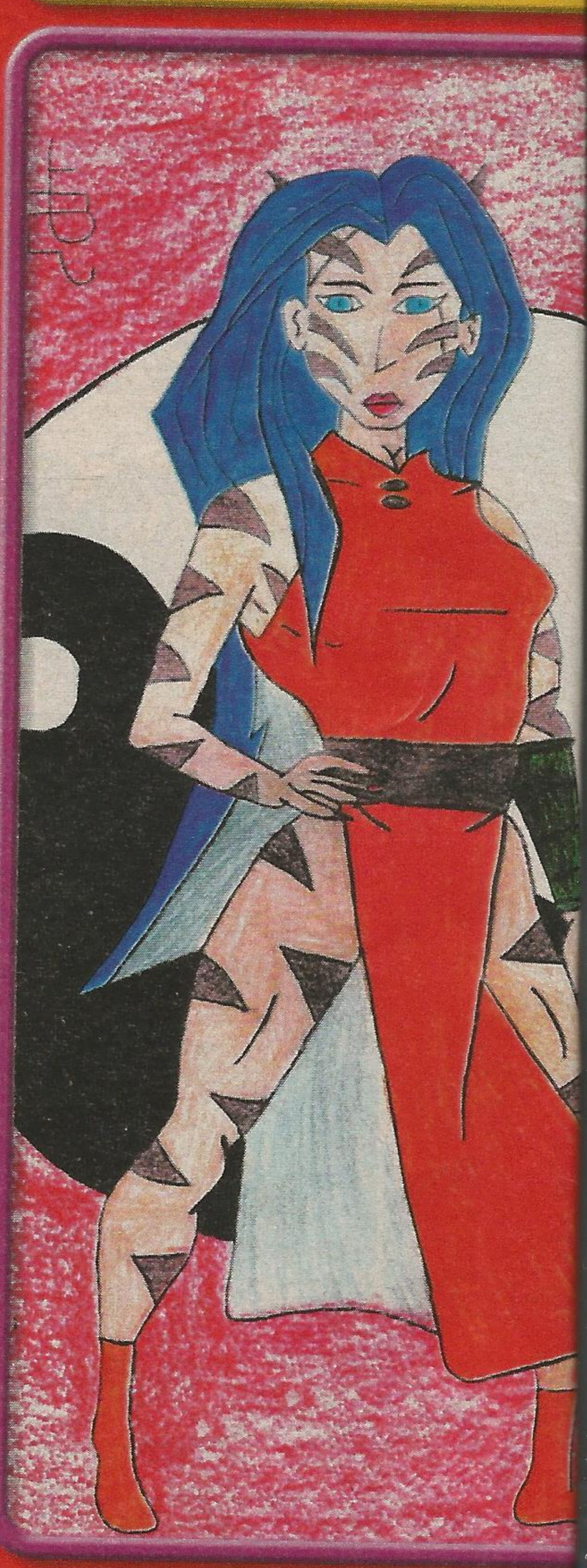
Olá! Sugiro uma matéria sobre balé e um teste sobre profissões.
Julia Landgraf Scatolin, 10 anos
PIRASSUNUNGA – SP

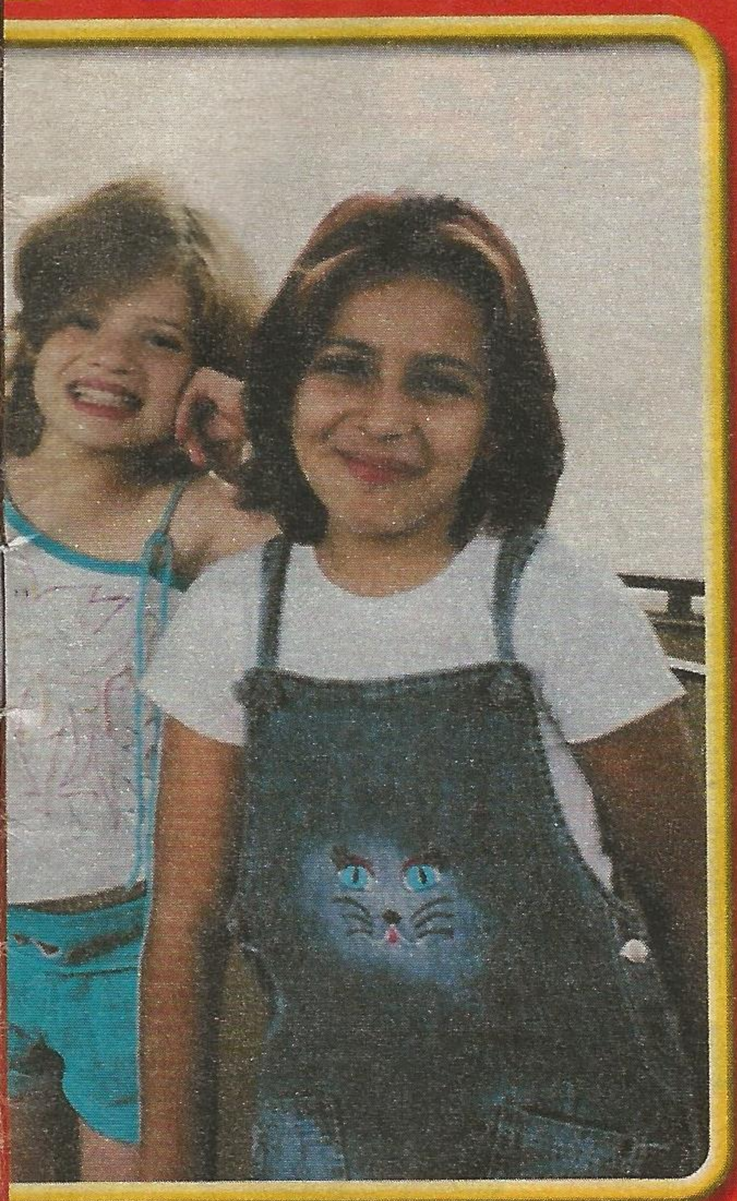
Oi, turma! Gostaria de uma matéria sobre os grandes craques do futebol.
Lucas Ribeiro Serejo Luz, 10 anos
APUCARANA – PR

Olá, pessoal da RECREIO! Eu adorei a edição com a curiosidade que explicou sobre os dinossauros onívoros. É muito legal! Quero que vocês falem mais sobre dinos, ok?
FERNANDO CHUEIRE
TOMAZINA – PR

O João Pedro da Fonseca Rosa se amarra nas aventuras do Batman.

RIO DE JANEIRO – RJ



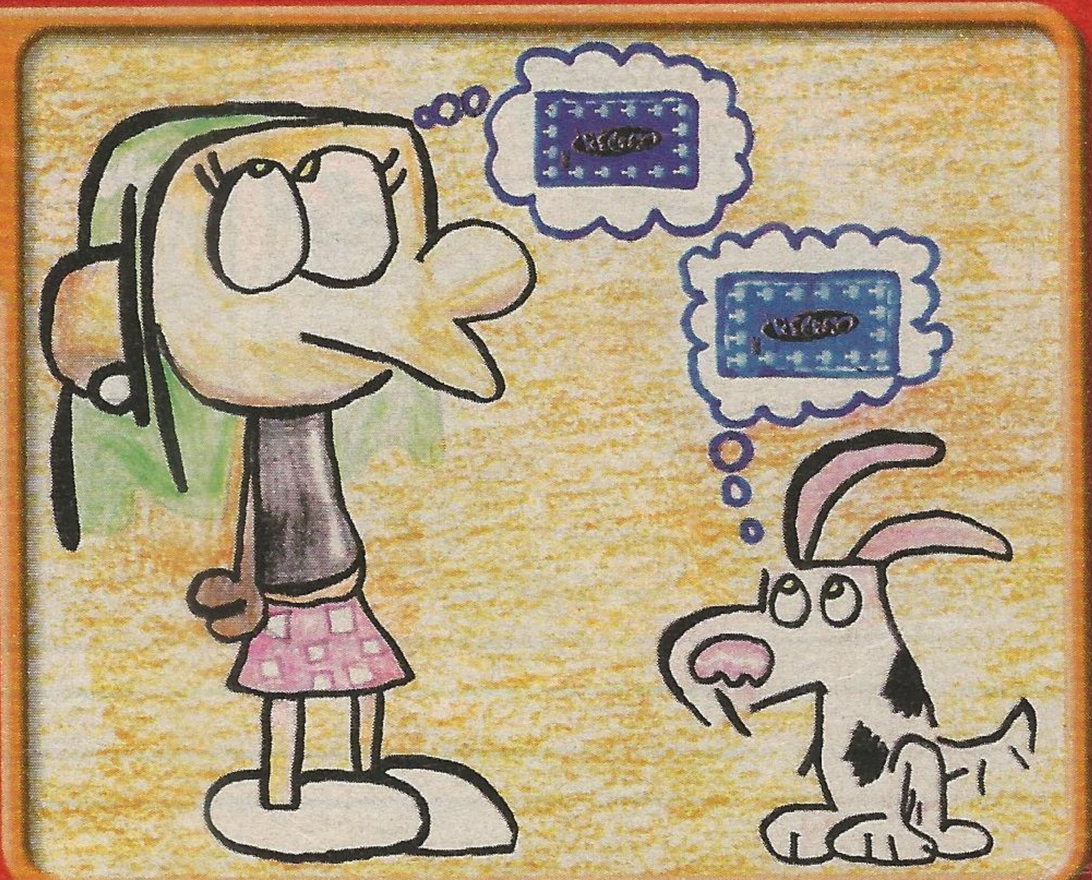


O Lucas Yuri Yamanaka adora conferir dicas de games.

BOMBINHAS – SC

O Victor Araújo Luz, de 9 anos, curte muito a RECREIO.

SÃO VICENTE – SP



O Andrey M. Martins, de 12 anos, se diverte com as tirinhas.

SÃO JOÃO DE MERITI – RJ

Gosto de ler as tirinhas e meu robit preferido é o Sling!

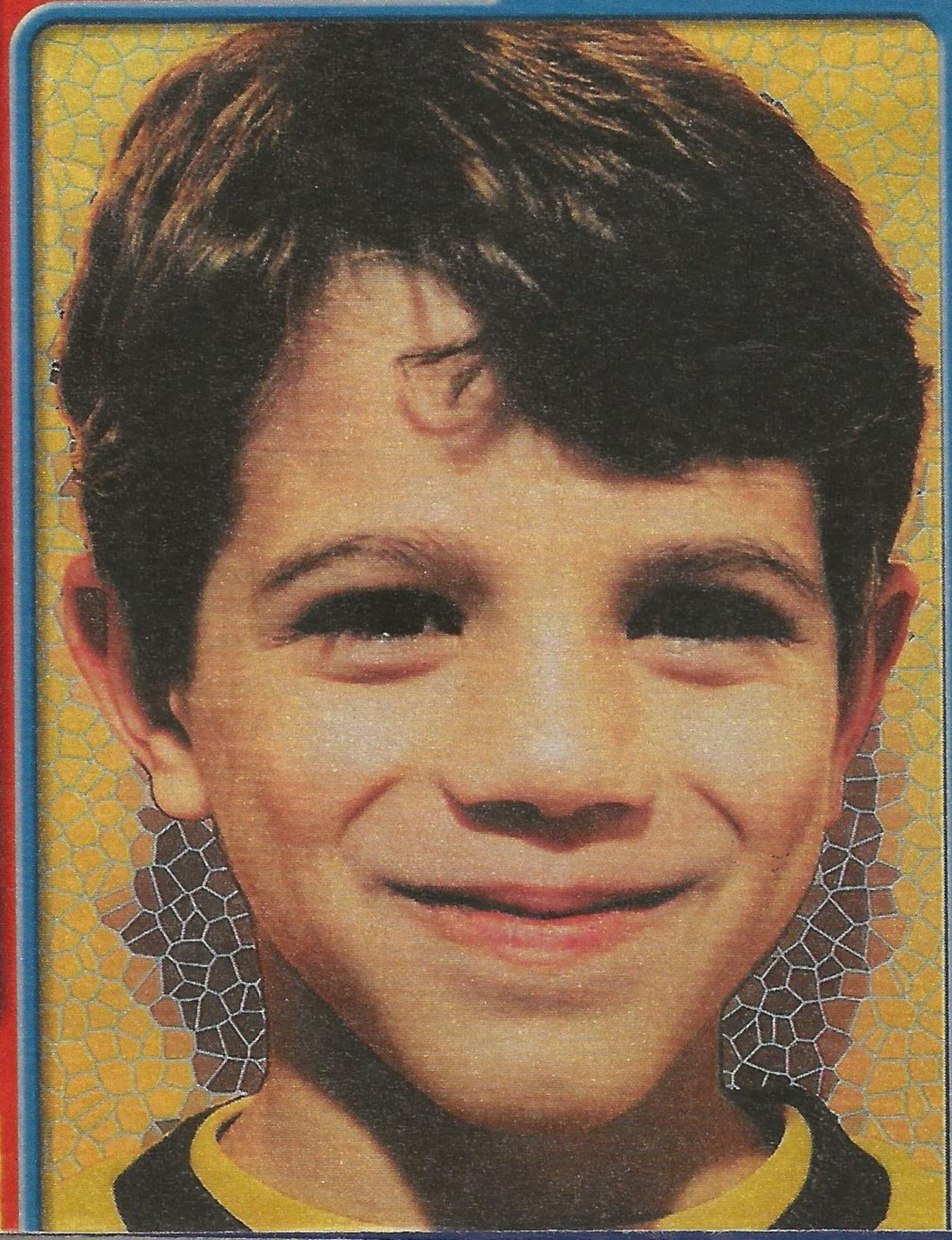
LUCAS SANTANA
TAGUATINGA – DF

Oi, galera! Quero sugerir um *Cadê?* com os ROBITS.

VÍCTOR EDUARDO CORAZZA
PIRACICABA – SP

Este é o Alvin Miguel Jiacomini. Ele diz que é fã da RECREIO.

SÃO PAULO – SP



Este é o desenho da Maria Luiza Vieira.

SOROCABA – SP

Anabel

TIRINHAS!

© Lancast

por Lancast

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Mamãe Ganso

© 2005 United Features Synd./Interc. Press

por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 21

Páginas 22 e 23

Página 37

Página 39

A ▸ ZAPA
B ▸ TUCO
C ▸ BETO
D ▸ BIRA
E ▸ LECO
F ▸ JUCA

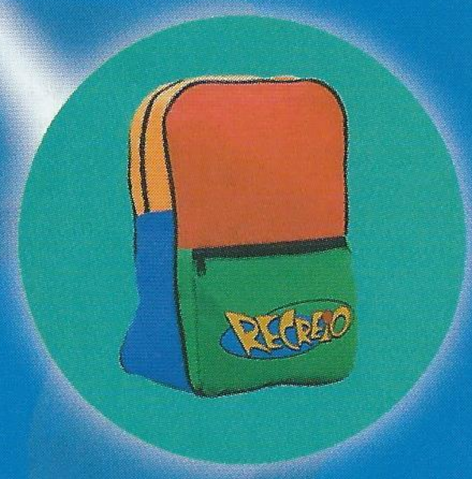
Surpresas e prêmios para você.

TVs

Discmans

Máquinas fotográficas

Minisystems



Mochilas com produtos Recreio

O Envelope Surpresa está de volta!
Toda semana você vai ganhar presentes superlegais e ainda pode ter a sorte de achar um vale-brinde e faturar um desses prêmios: TV, Minisystem, Máquina Fotográfica,
Mochila com produtos RECREIO ou Discman. Não Perca!

Consulte regulamento no site: www.recreionline.com.br.
Promoção válida de 30/06/2005 a 18/08/2005.

ENVELOPE Surpresa RECREIO

Toda quinta, só na Recreio.

Imagens meramente ilustrativas. Certificado de Autorização CAIXA nº 5-0303/2005
wgcomunicação

Clubinho Sadia e Lequetreque apresentam

COMER É UMA AVENTURA GOSTOSA

O CARDUME SERVE PARA FACILITAR A MOVIMENTAÇÃO DOS PEIXES E CONFUNDIR SEUS PREDADORES. É COMO SE FOSSE O CLUBINHO DOS PEIXES.

PUBLICIS SALLES NORTON